1989年8月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第8号通巻8号

マルカツ 勝 PCエンジン

360yen

1989 8月号

最新ハード情報満載！
アメリカのPCエンジン公開ほか



完 攻略本2本立て！

付録 天外魔境 Vol.2
ガンヘッド とじこみ

開発室潜入！
イースがすごい。

NEW SOFT オーダイン／F1ドリーム／ファイナルラップツイン／パワーリーグII／アウトラン **HOW TO WIN** ヴァリスII／サイドアーム／ファイヤープロレスリング／ニンジャウォーリアーズ



二人同時プレイのコミカルアクション。
CDのデジタルサウンドを聞きながら、新しい冒険の世界をつっぱしれ。

いよいよ登場。

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

PCエンジンソフトの新作情報が聞ける、ハドソンテレホンサービス実施中!!

一番近い場所に電話してくれ!!

北海道 011-812-2355	横浜 045-441-7000	沼津 0559-63-8350	大阪 06-463-9900	松山 0899-32-9900
東京 03-966-1000	松戸 0473-92-0000	名古屋 052-621-1441	高松 0878-37-0039	福岡 092-475-4253


SHOW撃波
震えるゲーム革命
CD-ROM²に熱くなる!!
SUPER
アルバトロス
CD-ROM²だから贅沢に90ホール。マルチタップで仲間と興奮する。コンピュータープレーヤーとのマッチプレーに集中する。楽しみ方はキミしだい。ゲームを堪能したらゴルフ修行の旅に出る。スーパーアルバトロスはゴルフゲーム初の「シナリオモード」つき。一流声優陣を従えた迫力のアニメーション。立ちふさがる謎の強豪たち。試練を越えて成長する主人公。RPG的ゲーム展開がたまらない。立体的に構成した本格的ゴルフゲーム。CD-ROM²はまたやってくれた。
絶・賛
発・売・中!!
ヴァリスII
CD-ROM²で感動が蘇える。
アクションゲームの新しい世界。
CD-ROM²が可能にした音と映像の傑作。
絶賛を浴びて、優子の戦いが今はじまる。
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作・新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT

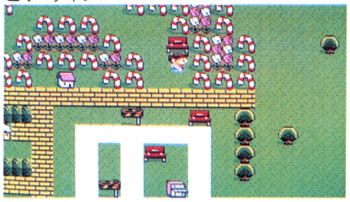
月刊 マルカツ 勝PCエンジン

AUG. CONTENTS

8月号目次

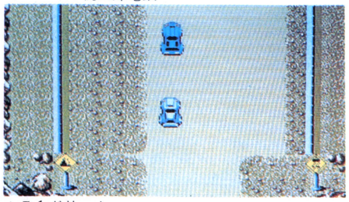
1989 ⑧ Vol.8　発行／角川書店
表紙イラスト／藤井啓誌
表紙ロゴデザイン・アートディレクション
／高木和雄〔AR＋DA〕


▲オーダイン


▲ファイナルラップツイン



▲スーパー桃太郎電鉄


▲F1ドリーム


▲パワーリーグII


▲ダライアス

［産直特集］
イース ― 8

札幌ハドソンより最新情報!!
新たな画面写真も入手、期待大!!

NEW SOFT TIMES PART・1
新作情報を㊙流に味つけ！

オーダイン ― 14
コズミックファンタジー ― 18
ファイナルラップツイン ― 20
スーパー桃太郎電鉄 ― 24
F1ドリーム ― 26
パワーリーグII ― 28
アウトラン ― 30
ダブルダンジョン ― 32
ダライアス ― 34

HOW TO WIN
これにて必勝　攻略ガイド

ヴァリスII ― 36
サイドアーム ― 42
わいわい麻雀 ― 46

強力！とじ込み企画 —— 59

ガンヘッド㊍攻略ガイド

マップつき

夏のイベントもこれでバッチリ!!





エリア1筑波国完全解剖！メインプログラマー飛田氏に独占インタビュー他、オモシロ企画が盛りだくさん。ポスター付きだゾ！

付録
天外魔境㊍攻略本 VOL.2

●桃太郎チーム絵日記
桃太郎伝達 —— 48

●読者参加のMAIL RPG
水晶の王者《第8回》 —— 50

●読者と対戦が新装開店!! 名づけて！
ビート剛(たけし)のスポーツ大将 —— 58・79

●お待たせ！ 待望の新企画
GM(ゲームミュージック)おっかけ最前線 —— 80

●読者さまのページ
どすこいサロン —— 81
ウラ力士＋1
＝キミの良〜いお相手

新設 ㊖PCのとっても自慢な New Product & イベント リポートページ
PCIA —— 92
[PC-Engine ハード中央情報局]

●紙面刷新でパワーアップ
改訂版㊗PC移植市況月報 —— 94

●ゲームの探究ページ
ゲームの達人 —— 99
裏技的達人 —— 100
ニンジャウォーリアーズ —— 108
ファイヤープロレスリング —— 112
パックランド —— 115

●新作クロスレビュー
新作ソフトお毒味チャート —— 120
ヴァリスII
天外魔境
ガンヘッド
パワーリーグII
武田信玄

●新作とびこみ情報
NEW SOFT TIMES PART・2
忍[SHINOBI]
モンスターレア
源平討魔伝
武田信玄
スーパーアルバトロス
シティーハンター
ガイフレーム
ゼビウスII
超絶倫人ベラボーマン
パワードリフト
ヴェイグス
ブラッディウルフ
獣王記
アトミックロボキッド
ナイトライダースペシャル

●メーカー探訪と告知のページ
クレクレ タコラ＆ソフトハウスインフォメーション —— 134

愛読者プレゼント —— 12
インフォメーション —— 86
アンケートハガキ —— 87
レビュースペシャル —— 89
ソフトヒットチャート —— 98
MACシステム —— 122
次号予告 —— 136

《GAME INDEX》

アウトラン……30
アトミックロボキッド……132
イース……8
ヴァリスII……36・120
ヴェイグス……132
F1ドリーム……26
オーダイン……14
ガンヘッド……59〜78
ガイフレーム……130
源平討魔伝……132
コズミックファンタジー……18
コンビネーションタッグ……58
サイドアーム……42・89
獣王記……131
忍[SHINOBI]……125
シティーハンター……130
スーパー桃太郎電鉄……24
凄ノ王伝説……102
スーパーアルバトロス……129
ゼビウスII……131
ダブルダンジョン……32
ダライアス……34
ダンジョンエクスプローラー……106
武田信玄……121・128
超絶倫人ベラボーマン……131
天外魔境……120・付録
ナグザットオープン……103
ナイトライダースペシャル……132
ニンジャウォーリアーズ……108
パワーリーグII……28・121
パックランド……100・104・106・115
パワーゴルフ……105
パワードリフト……131
P☆47……105
ファイナルラップツイン……20
ファイヤープロレスリング……58・101・112
ブラッディウルフ……132
プロテニスワールドコート……79
魔界八犬伝 SHADA……103・107
モンスターレア……126
わいわい麻雀……46
ワンダーモモ……103

★記事中特に表記のないゲームの価格は、全て税別です。


PC Engine
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277
竹下 総司（政治家）
岡山 太郎（芸術家）
アリャン・ストプロ（レーサー）
エリザベス小林（シスター）
久留米 宏（司会者）
石ノ坂 浩次（教育者）
東山 京子（婦人警官）
仲ノ森 秋奈（アイドル歌手）
アイロンシュタイン（科学者）
長島 順也（野球選手）
一ツ橋 三華子（OL）
田ケ森 一良（タレント）
13人とマージャンしよう
なんとこのソフトは、13人との対戦が楽しめる。相手の個性もいろいろ、得意の役もいろいろ。それぞれにあわせ、作戦を立ててチャレンジしたい。初級から上級までの12人を倒すと、麻雀界の帝王・麻雀仙人との戦いがまっている。イナズマ立直棒や牌交換券など、楽しいアイテムを上手に使って勝ち残れ。
わいわい麻雀™
ゆかいな雀友たち
PC
エンジン用
ソフト2メガ
アーケードゲームで数々の実績を持つ「ビデオシステム」が、いままでのノウハウをすべて投入した、エキサイティング・マージャン・ソフト。待望の新発売。
販売価格
¥5,800
※販売価格は、消費税を含んでおりません。
1989
6月19日(月)
発売決定!!
ビデオシステム

ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ

9月末発売予定

HuCARD 価格未定

PC Engine

ジャック・ニクラウス 真打登場！

帝王ジャック・ニクラウスが、メジャー・トーナメントの開催されるアメリカとイギリスの実在する名門コースより厳選した、お気に入りの夢の18ホールで展開される本格派のシミュレーション・ゴルフ・ゲームです。

ゴルフ・コースの素晴らしさを感じさせる自然で美しいグラフィックス。いつでも、どこでも360度の景観によるリアルな3Dアニメーションによるスウィングやボールの動きにより、これまでのゴルフ・ゲームのイメージを一新。





PCエンジン初のコンバットホラーRPG

好評発売中

死霊戦線 WAR OF THE DEAD

希望小売価格¥5,500(税別)



発売元：Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス



パソコン版とCDロム版の違いとは?



●プログラマー
岩崎啓真氏

みんなも知っているとおり、CDロム版の『イース』はパソコン版の『イース』と『イースII』を組み合わせたものなんだ。2つのゲームを1つにするんだから、いろんな部分を手直しする必要が出てくるのは当然のことだよね。そこで今回は、パソコン版とCDロム版との違いを岩崎さんに聞いてみました。



●こちらはCDロム版の画面写真。とってもキレイだよネ!!

編:パソコン版とCDロム版で、一番違うところはどこでしょう?

岩崎(以下岩):やっぱりメディアの違いによる部分ですね。CDロムの容量はパソコン版と同じものを入れてもまだまだ余裕があるんです。だから、オリジナルのグラフィックをたくさん入れたいし、声も入れてみたい。音楽にも当然力を入れたいしね。

編 具体的に言うと?

岩:まずオープニング。「プレイヤーをいかにゲームの世界に引き込むか」というような部分ですから。そして「I」と「II」とをつなぐ部分。CDロム版は1本のゲームなんだから不自然にならないよう気をつけています。もちろん、エンディングも期待していてください。

編:そのほかの違いというと……。

岩:基本的にはパソコン版に忠実に作っているんだけど、ゲームシステムにしてもパソコン版の「I」と「II」とではちょっと違うんです。そんなときは「II」のシステムをもとにしていますから、「I」の部分でも「II」のようになっていたりします。そのほかにもゲーム中の大きなイベントにグラフィックを入れたいとか、いくつかやってみたい新しい試みはあるけど、実現できるかどうかはまだちょっとわからないんだよね。いずれにしろ、パソコン版を超えるものにしたいですね。

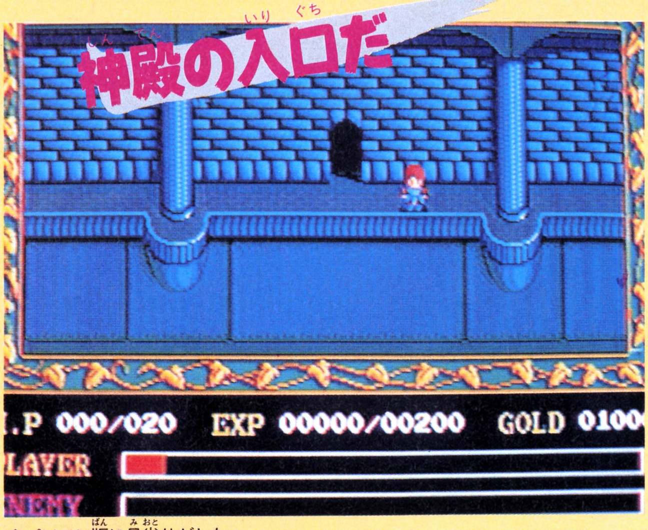


●一方こちらはパソコン版の画面写真(『イースII』のもの)だ。CDロム版との違いがわかるかな?

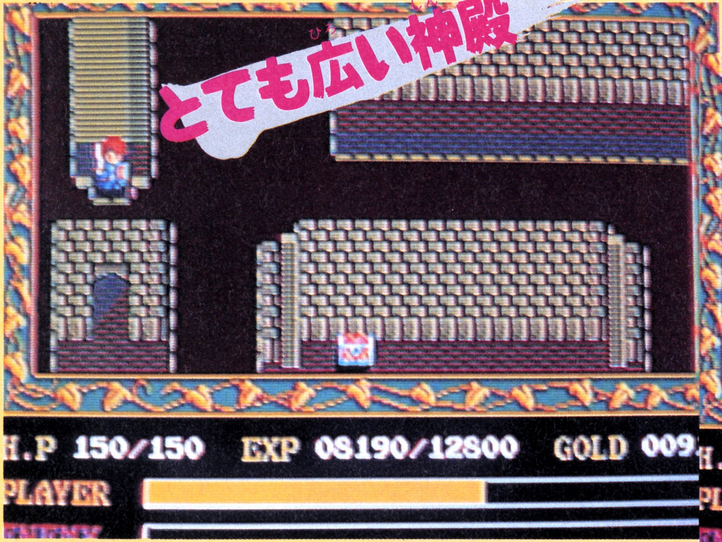
舞台となる場所のグラフィックもできてきたぞ！

主人公、アドル＝クリスティーンは、実にさまざまな場所を冒険することになる。ミネアの町、セピック村、神殿、廃坑、ダームの塔、ランスの村、廃墟、氷の面、溶岩地帯、サルモンの神殿などなど……。それぞれの場所にはビックリするほどいろいろな事件が待ち受けているんだけど、ここではその舞台となる場所のグラフィックをいくつか紹介することにしよう。

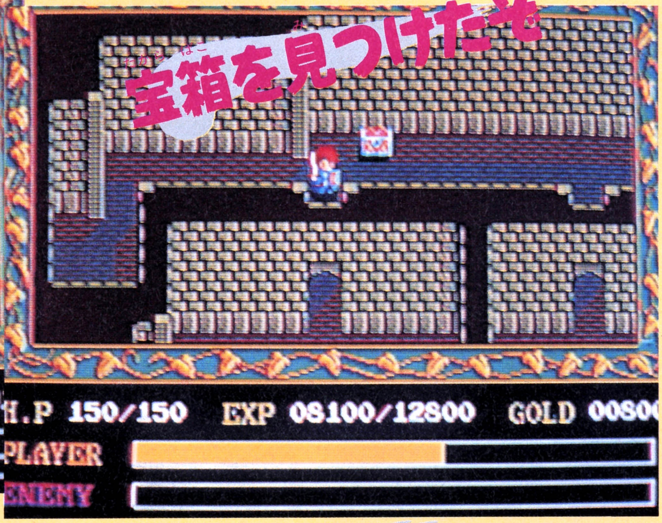
迷路のように入り組んでいる神殿にはトラップもいっぱいあるけれど、アイテムの入っている宝箱もあるんだ。また、廃坑では自分のまわりしか照らし出されないスポット処理がほどこされているから、迷わないようにするのは大変だぞ！



⬆パソコン版に見劣りがしないほどいい出来でしょ!?



⬆神殿内は複雑な迷路になっている。迷子にならないように気をつけよう。



⬅やった、宝箱を見つけたぞ!! 中には何が入っているのかな?

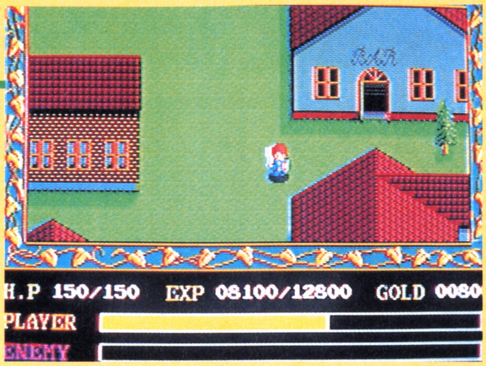


⬆宝箱に入っていたアイテムを手に入れた！ このアイテムは、いったい何の役にたつんだろうね？



➡アドルのまわりだけしか照らされないから、道をまちがえないようにするのが大変なのだ。

村の中にはいろんな家が……



アドルが神殿や廃坑に行く時には、町や村の武器屋や防具屋で旅の装備を調えたり、村人たちに冒険に役立つ情報を聞くことが大切になってくるんだ。もともとアドルが冒険をはじめるきっかけというのが、ミネアの町での会話にあったんだから、当然といえば当然なんだけどね。

町や村に入ると、右の写真のような画面になる。そして扉から入ると、今度は下のような画面へと変わり、お店によってアイテムを買ったり、キズを治してもらったりすることができるってワケ。もちろん、村の中を歩いている村人たちとも話をすることができるから、全員と話をしたいところ。なんといっても貴重な情報源なんだから、こまめに歩き回ってみるべきなのだ。

村長の家



村長っていうくらいだから、いろいろなことを知っているはず。村にまつわることはもちろん、それ以外にもいろんなことを知っているんじゃないかな？　村長さんになったんだから、きっと「生き字引」なんていわれるような人物だったんだろう。もしかしたら今回の事件のことも、よく知っているのかもしれない。村に来たら絶対に寄るようにしたいね。

占いの家「サラ」



きれいな占い師、サラさんは剣士をさがしているらしい。アドルも剣士だから……といいたいところだけど、装備がそろわないことには剣士として認めてくれないのだ。彼女の話を聞くためにも、ぜひ早くそろえたいね。

武器の店「ロゼッティ」



冒険をはじめるのに絶対必要な剣。このお店では、何種類かの剣を売っているのでさっそく買い求めよう。最初のころは安いショートソードしか買えないけれど、まずはそれで十分だからね。自分のレベルに合わせて剣を買うようにしよう！

防具の店「ディオス」



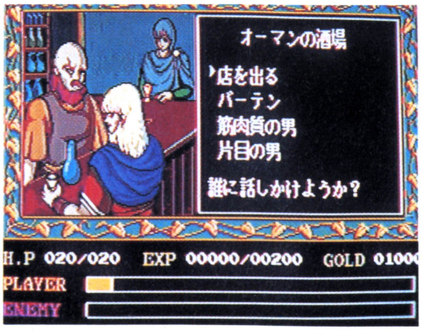
こちらのお店では、ヨロイとタテを売っているんだ。これまた冒険に必要なものだから、なるべく早く手に入れるようにしよう。これらの防具はアドルの生死に密接に関わってくるだけに、なるべくいいものを買いたいね。

クローゼの病院



モンスターとの戦いなどでケガを負ってしまったら、無理せずにすぐ病院に来るようにしたい。キズを治してくれるのはモチロンのこと、薬（ちょっと高価だけれど）も売ってくれるので、ぜひとも冒険に持っていきたい。

オーマンの酒場



バーテン以外にも、何人かのお客さんが来ているはずだから、いろいろと話を聞いてみよう。重要な話が聞けるかもしれないし、頼まれ事をされるかもしれない。いずれにせよ、酒場はいつの世もかっこうの情報収集の場だ。

札幌の

ハドソン本社直撃!!

開発室潜入レポート



CDロム版『イース』の開発は、北海道の札幌にあるハドソン本社で行われている。ここで岩崎さんをはじめ「イース開発チーム」のスタッフたちは、誰にも満足してもらえる『イース』を作りだすべく日夜がんばっているってわけ。今回はその開発室におじゃまして、どのようにしてゲームを作っているのかをレポートしてきたぞ！

初公開！これが『イース』の開発室だ!!

さてさて、開発室へと足を踏み入れたわれわれを待っていたのは、本誌でもおなじみの岩崎さん。おなじみの『イース』のプログラマーだ。プログラマー・チームとしては、この岩崎さんを中心に、何人かのサブプログラマーが岩崎さんのサポートをするという形をとっているとのこと。ただし、少数精鋭主義というか、決してスタッフは多くないんだって。ちゃんと予定どおりにすすんでいるのかちょっと心配になっちゃったのでそのことを聞いてみたら、「今のところ、だいたい予定どおりにすすんでいます。大丈夫ですよ」と笑って答えてくれました。

また、『イース』の資料の一部も見せてもらったのですが、これがまたスゴイ量！　それでも全体のごく一部だということで、改めてCDロムの容量の大きさを実感しました。もちろん『イース』の一番の魅力である「ゲームバランスの良さ」はパソコン版同様とのことですから、安心して『イース』の世界を冒険できそうで、楽しみです。



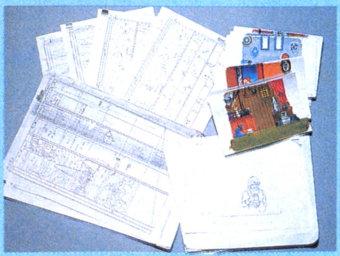
⬆黙々と作業をこなしていく岩崎さん。がんばって！

グラフィック・チームもがんばっているぞ！

こちらはキャラクターやモンスター、背景など、ゲームに登場するすべての絵を担当するグラフィック・チームだ。実際の仕事内容は、パソコン版のグラフィックをそっくりPCエンジン上に再現し、その上で部分的に改良（新たに描き下ろすこともあるとか）していく作業や、CDロム版オリジナルのグラフィック（オープニングやエンディングのアニメシーンもそう）の原画を描いたり、実際にグラフィックにしたりする作業をしているということでした。



⬆左が伊藤さん、右が進藤さん。グラフィック・チームのメインスタッフだ。



⬆アニメシーンの絵コンテや原画など。これらをもとにしてグラフィックを作るのだ。



⬆マウスを使ってグラフィックを作っている進藤さん。とても真剣！



⬆グラフィック・チームのお2人が持っているのは、マップのごく一部！

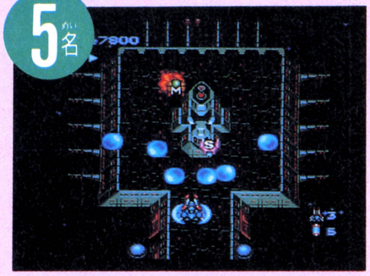
PRESENT

夏休み前の豪華でヒソカなお楽しみ。今月のプレゼントはノベルティーとしても最高のグッズと、今月のオススメ3大ソフトだぞ!! 早く応募しなきゃソンソン!!

SOFT

夏休み中プレイしても絶対あきないとのオスミ付きの3大ソフトだぞ！

ガンヘッド 5名



⬅映画ともども大好評の『ガンヘッド』。こちらはパワーアップバリバリのSTGだ!!

ハドソン／7月7日発売／¥5,800／STG

サイドアーム 5名



⬅グラフィック、内容ともに花付き2重丸モノのSTG。アーケード版とくらべてもモンクなし!!

NECアベニュー／7月14日発売／¥5,400／STG

神武伝承 5名



⬅待ちに待ったといわんばかりのACT!! キミは伊織となって囚われの身となった最空を救い出せ!!

ビッグ・クラブ／6月28日発売／¥6,700／ACT

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

GOODS

着てよし、見てよし、聞いてよし!! いろんなグッズであるぞ。

ヴァリスⅡ優子ちゃんフィギア 各2名



⬅大人気『ヴァリスⅡ』の女主人公優子ちゃんのフィギア。パソコン版とCDロム版、2頭身から縮小スケールまで、なんと5種類もあって、どれもこれも絶対ホシイでしょ!? どれが当たるかお楽しみに!!（日本テレネット）

ヴァリスⅡテレカ 10名



⬆オリジナルテレカだぞ!!（日本テレネット）

アイレムTシャツorトレーナー 4名



⬇『迷宮島』と『ホーリーダイヴァー』のTシャツor トレーナー。（アイレム）

天の声2 20名



➡PCエンジン期待のセーブ機、「天の声2」がとうとう発売。うれしいねっ!!（ハドソン）

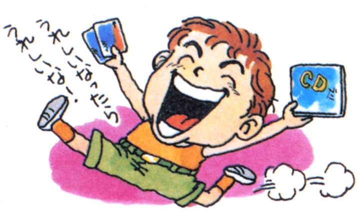
㊑PCエンジンオリジナルグッズ 各10名



⬆㊑のオリジナルグッズがどうしても欲しい人はMACカードを集めてネ!!

応募方法

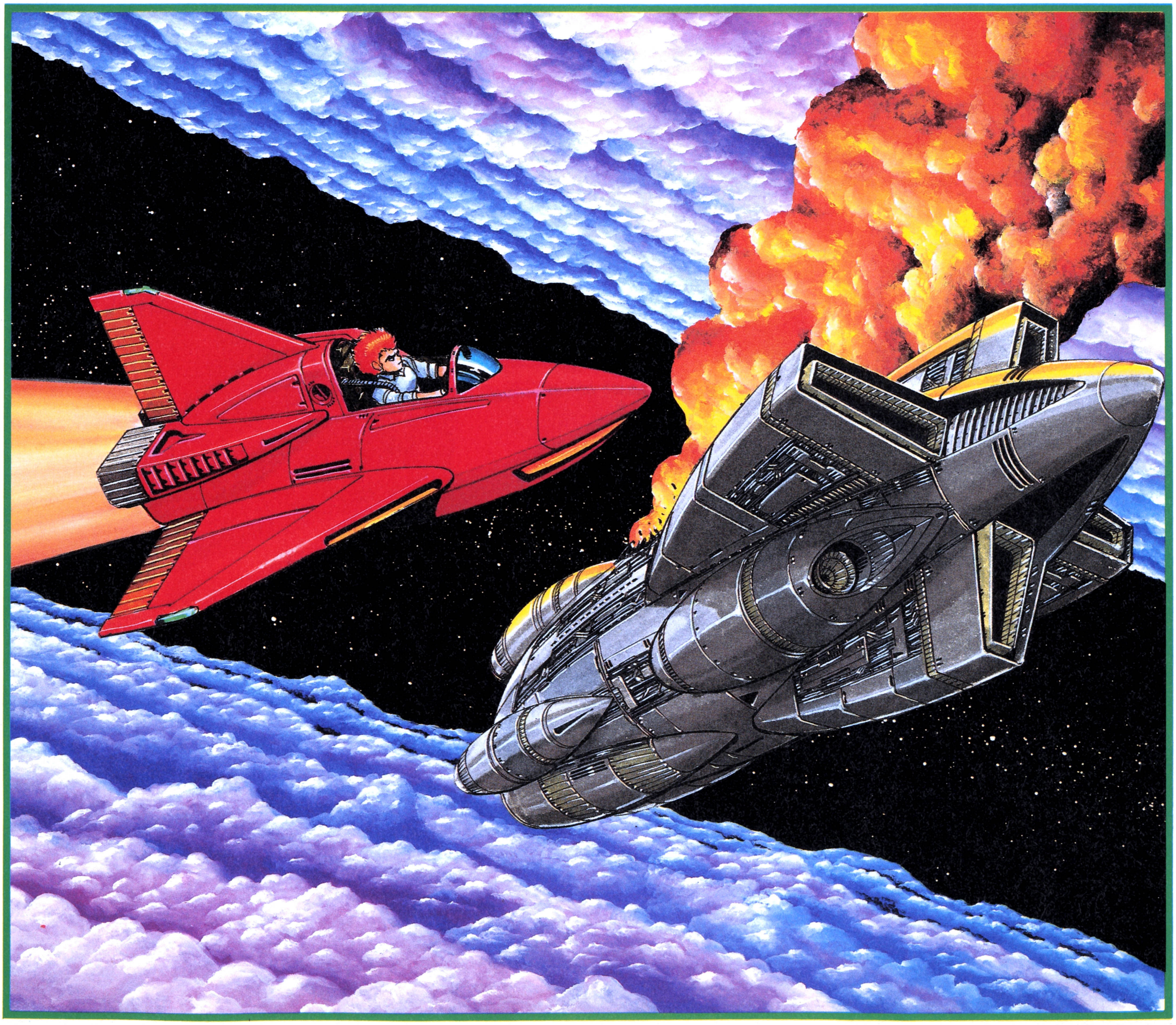
プレゼントの希望者は、今月号に付いているハガキのアンケートに答え、このページの中でキミの希望するプレゼントを明記して、㊑PCエンジン編集部まで送ってね!! しめ切りは7月29日（当日消印有効）。切手も忘れずに貼ってね。



 イラスト／杉山真理 ※6月号の当選者発表は86ページにあります。

NEW Soft TIMES ニューソフトタイムス

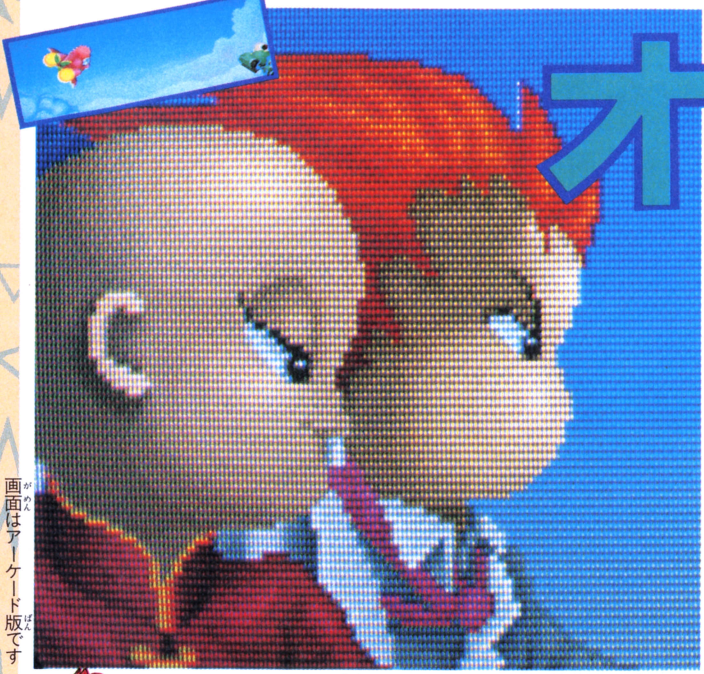
アーケードから、早くもPCエンジン移植となった『オーダイン』をはじめとして、今月も情報ワンサカ、ニューソフトタイムス。特にCDロム保持者の人には、聞き捨てならない情報が待ってるぜ！



イラスト／中沢数宣

1人で楽し、2人でやればなお楽し!!

オーダイン



画面はアーケード版です

ナムコ／発売日未定／価格未定／STG

ここのところ、できのいいアーケードゲームの移植が増えてきて、ボクたちPCエンジンユーザーにとってはまさにホクホクといった感じだよね。そんな状況のなか、あの『オーダイン』が移植されるというラッキーなニュースが届いたぞ。『オーダイン』といえばキャラクターのユニークさとゲーム画面の鮮やかさ、さらにあのかっこいい回転機能がウリだったけれど、今回それがどこまで再現できているのかが注目されるところだ。とにかくメチャクチャ明るいこのゲーム、やっているだけで楽しくなってくることウケアイだ！



この明るさが最高なのだ!

コミカルシューティングの決定版、『オーダイン』がいよいよPCエンジンに移植が決定。

アーケード版では「回転縮小ハード」という機能を使って、キャラクターや背景をグリングリン回していたんだけど、残念ながらPCエンジンにはこの回転機能がついていないんだよね。それならばということで「ハードで回せないのならソフトで回そう！」というものすごい意気込みで移植を進めているらしいんだ。その努力の成果が今回掲載されている画面の数々だ。動きを見せられないのが残念だけど、ほとんど見劣りがしないところがすごいのだ。しかも2人同時プレイが可能なので、友だちとやるときだって最高に楽しめるぞ！ 絶対チェックの1本だ。これをやらずしてシューティングは語れないぞ。

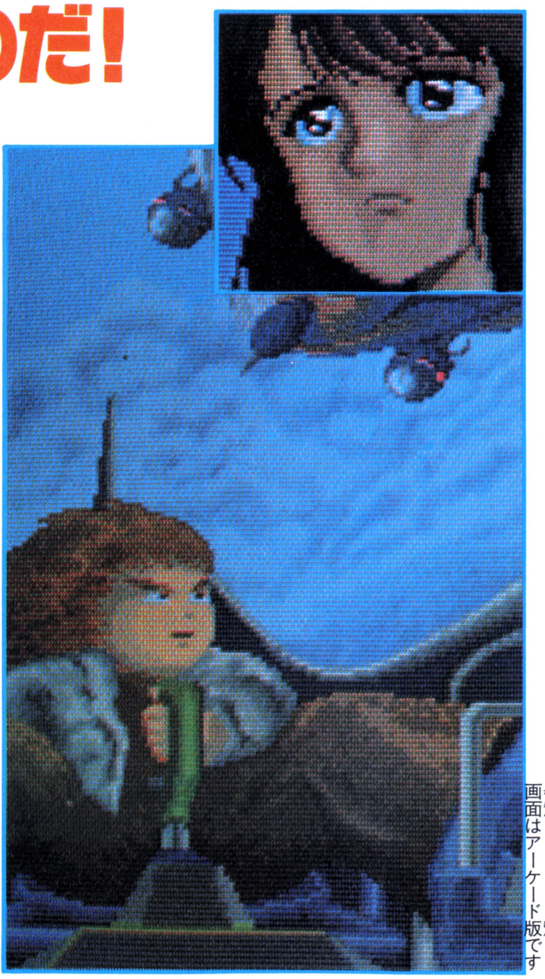




⬆ごらんのようにこのゲームは2人プレイが可能。1Pは泊裕一郎博士、2Pはサンデー珍というコンビだ。息がピッタリ合わないと、ときには同志討ちの危険も……。



⬅空を飛んだり海のなかを泳いだりと展開が忙しい。その場面に応じたアイテムを選んで購入することが攻略の近道だ。



画面はアーケード版です



登場人物もこれまたユニーク!!

このゲームのもうひとつの特徴として、しっかりとしたキャラ設定がある。どのキャラも本格的な原画があり、いかに力を入れているかがうかがえるぞ。



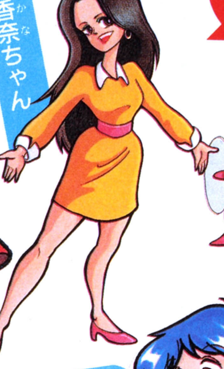
泊 裕一郎博士

⬅ゲームの主人公、泊裕一郎博士。物質変換装置（オーダイン）の発明者。



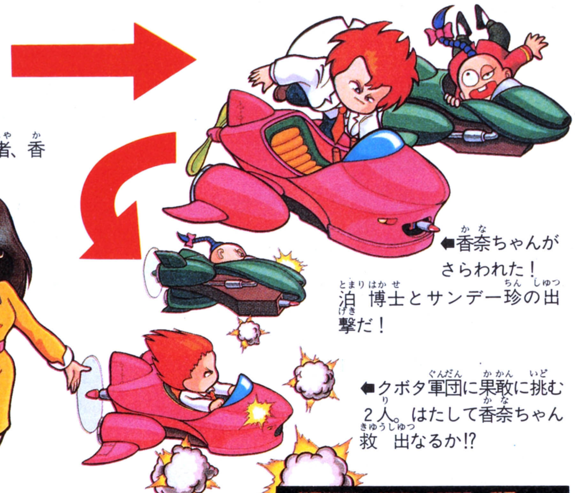
サンデー珍

⬆泊博士の相棒サンデー珍。あれ？　これと似たような名前のファミリーレストランがあったような……。



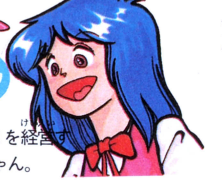
香奈ちゃん

⬇泊博士の婚約者、香奈ちゃん。



⬅香奈ちゃんがさらわれた！　泊博士とサンデー珍の出撃だ！

⬅クボタ軍団に果敢に挑む2人。はたして香奈ちゃん救出なるか!?



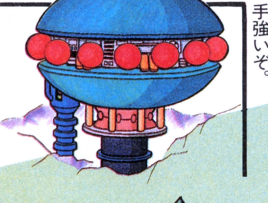
みゆきちゃん

➡空中INを経営するみゆきちゃん。



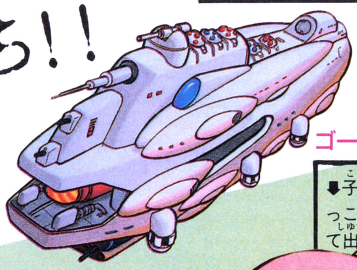
➡ショップのみゆきちゃんは笑顔がかわいい。

悪人クボタ率いる敵キャラたち!!



パワーステーション

⬅火の弾を上から降らせる攻撃をする。結構手強いぞ。



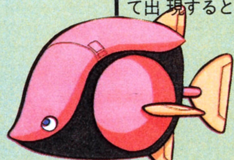
浮遊要塞

⬅クボタの操る戦艦。1回やっつけても後半また出てくる。まさに雑草のようだ。



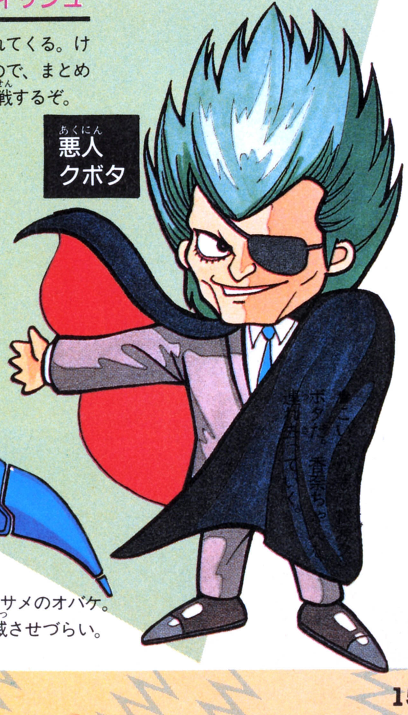
ファイアートータス

⬅溶岩の中から現れる炎に包まれたカメ。様々な方向へ弾をまき散らしてくる。



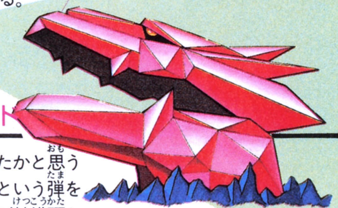
ゴールデンフィッシュ

⬇子供を2匹連れてくる。けっこう弾も出すので、まとめて出現すると苦戦するぞ。



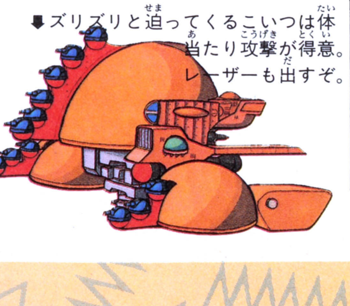
悪人クボタ

⬅こい[illegible]ボタだ。香奈ちゃ[illegible]



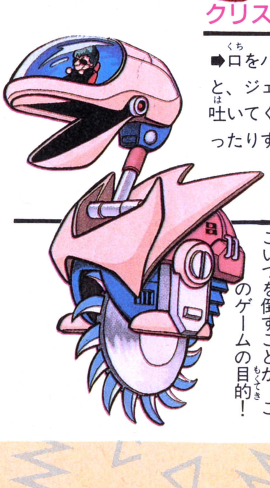
クリスタルヘッド

➡口をパックリ開けたかと思うと、ジェリービーンという弾を吐いてくる。この弾が結構硬かったりするんだ。



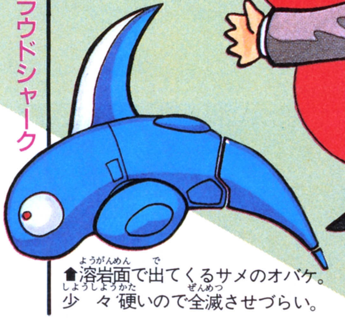
R−4B

⬇ズリズリと迫ってくるこいつは体当たり攻撃が得意。レーザーも出すぞ。



クボタマシン

⬅悪人クボタ最後の兵器。こいつを倒すことが、このゲームの目的！



クラウドシャーク

⬆溶岩面で出てくるサメのオバケ。少々硬いので全滅させづらい。

クリスタルを集めてアイテムを買おう！



⬆ショップで買ったアイテムを装備すると、様々な攻撃ができる。うまく考えて買わないと、痛いめにあってしまうのだ。

ゲーム中、風船（?）みたいなものがフワフワと飛んでいくことがあるけど、これは「クリスタル」といって敵の編隊を全滅させたり、ちょっと硬めの敵を倒したり、またある壁を崩したりすると、出現するアイテムなんだ。『オーダイン』の世界ではこれがお金と同じ働きをするので、あるていど集めると、ときどき浮遊してくるショップで買い物をすることができるんだ。

このクリスタルは500、1000の2種類があり、出てくるものが違う。

1匹でも倒せば大量にクリスタルをばらまくヤツもいる。できれば逃さないほうがいい。金を集めれば集めるほどいいアイテムが買えて、その後の展開が楽になるからだ。

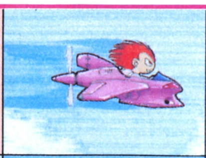
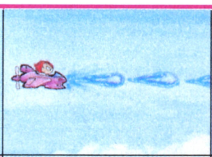
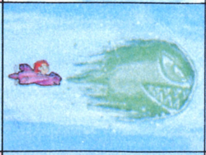
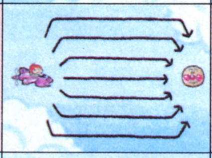
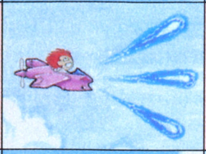
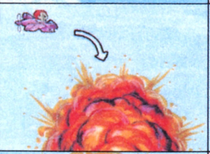
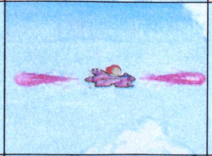
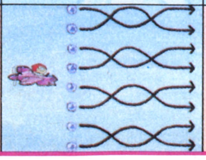
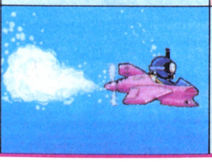


でもそれを取るのに夢中で、やられてしまっているのでは、なんにもならないので、あまり無理をしないように。とくに2人プレイでは奪いあいになりがちなので注意が必要だ。

ショップで買えるアイテム一覧！

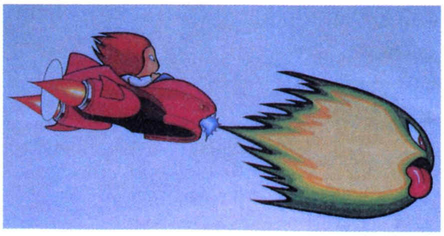
ときどき台風の目のようなものが出てくるけど、これは「みゆきちゃんの空中IN」という名前のショップなのだ。ここではクリスタルと引き換えに武器を売ってくれる。ただし店に置いてある3つのうち1つしか買えないので、買う、買わないをはっきりしておかないと、ムダ使いをしてしまうことになってしまうのだ。また、ドサクサにまぎれて「ドリームカンパニー」というルーレット屋さんも流れてきたりする。

ここのルーレットでピタリと当てると、クリスタルのボーナスやオイシイ武器などが手に入るのだ。こいつはラッキーだね！

スピード		自機のスピードがアップする。ショップで売っていたら最低でも1つは買おう。後の展開が楽になるぞ。	バルカン		これを買うと一定時間連射してくれる。自分の腕に自信のある人は特に購入する必要はない。初心者にはいい。
ワイドブラスター		弾の幅が広くなるので命中率が上がる。時間制なので、できるだけ効果的と思われるところで使いたい。	ホーミング		こちらはボム側の武器。発射すると敵めがけて大量の弾がとんでいく。1発の威力はそれほどではない。
3ウェイ		ノーマル弾が3方向に発射される。ザコがウジャウジャ出てくるところで、かなり効果を発揮する。	ファイヤーボム		障害物にぶつかると大きく誘爆する。敵が下にたまってきたらこれを撃ち込もう。とっても気持ちがいいぞ。
アフターファイアー		自機の前後に貫通する弾を発射する。しかし、連射できないのが欠点。ボスとの対決ではなかなか効果的だ。	サブロック		水中面で有効な、上に発射する武器だ。敵にまわりを囲まれたときに使うと、上に脱出口ができて便利。
ストックボンバー		はっきりいってアイデア商品。敵の弾を吸収し、一気にそれをぶつけるという武器。バリアーの代わりにもなる。	水中モーター		自機は水中に入るとスピードがガクンと落ちるので、これを買っておくと、戦いが有利になるのだ。



⬆もうひとつのショップ「ドリームカンパニー」。数字を合わせることによって武器やクリスタルが当たる。たまに大ハズレもあるけど……。


⬆「ワイドブラスター」を発射している図。弾の幅が広いので当たりやすくなる。弾に顔が描かれているのがなかなか表情豊かで楽しい。

 イラスト／まみやなつき



オーダイン、トラップ&名場面集

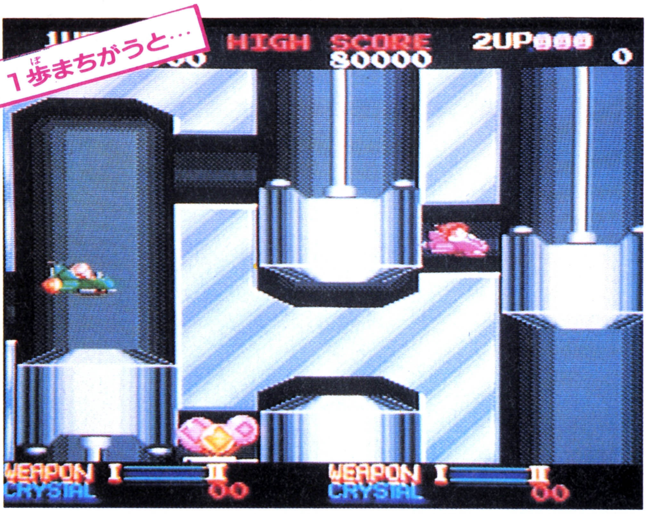
画面が鮮やかなこともさることながら、このゲームではとにかく見せ場が多い。いきなり大口をあけて迫ってくるやつはいるし、撃つと回転方向が変わる障害物もある。これが親玉になるともっと激しく、レーザーを撃ってくるやつや、画面いっぱいに弾を出してくるやつなど、一瞬たりとも気を抜けない。これではとても背景の鑑賞なんかしていられないといった感じなのだ。

これらをクリアするためには、やはりどこでどんなトラップがあるのか、そのトラップはどうやって抜けるのかなどを覚えておかなければならないだろう。

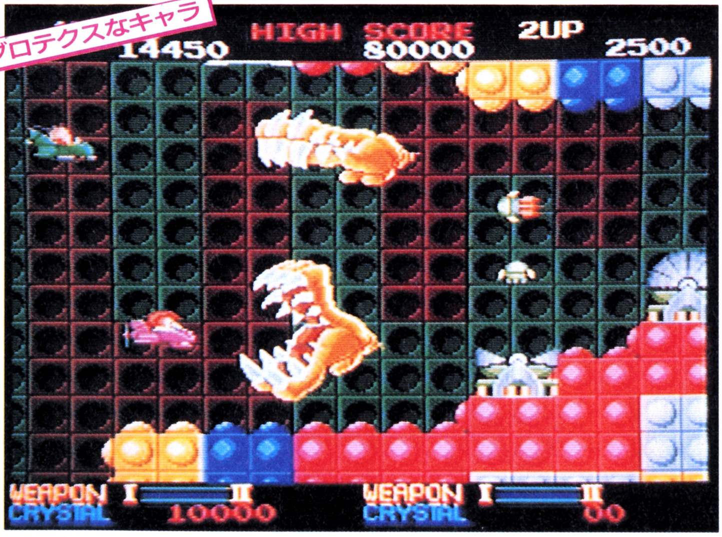
プレイのしがいはじゅうぶんにあるぞ。



⬆それぞれの面の最後には巨大なボスが出現する。このボスもまた表情豊かで、各面多彩な攻撃をしてくる。どんな動きをするか覚えておくのがベスト。



➡ゲームも後半になると、こんな場所も出てくる。この巨大なピストンは上下に動いていて、すりぬけるタイミングを逃がすと完ぺきにオシャカ！　はっきりいってここは厳しい!!



➡ウォー、この弾数はただものじゃありませんぜ、旦那。ほんとによけられるのだろうか!?

⬅どこかでお目にかかったケーブシャーク。相変わらず大きな口だね。





⬅まわりに飛び回っているのがジェリービーンズ。硬いので壊すのも一苦労。



⬅アーケードでは風車だったんだけど、PC版ではこんな感じ。なかなかうまいアレンジだと思うよ、これは。

⬇ここも回るんだけど、今度は砲台つき。できれば倒してから進みたい。





➡大きな腕をグルグル回しているトラップ。通るだけなら楽。

Writer's Note

初めて『オーダイン』移植の話を聞いたとき、はっきりいってボクは不安だった。あのとんでもない回転をどうやって再現する気なのだろうと、心配でたまらなかった。しかし実際動いているところを見て、その心配はまったくないとわかった。ボクの正直な気持ちは、「ここまでやるとは思わなかった」である。まったく恐れいりました。　(ウィリアムズ小西)

日本テレネットのCDロムゲーム第3弾はこれ！

コズミックファンタジー 冒険少年ユウ（仮題）

日本テレネット／11月下旬発売予定／価格未定／RPG



戦う女子高生（？）優子ちゃんが大人気のアクションゲーム『ヴァリスII』、今までにはは考えられなかったドラマ仕立てのゴルフゲーム『スーパーアルバトロス』と、たて続けにCDロムならではの話題作を発表してきた日本テレネット。その気になる次回作がついに決定したぞ。アニメーターの越智一裕さんが原作・キャラクターデザインを担当するアドベンチャーRPG『コズミックファンタジー』がそれだ！　大容量をほこるCDロムだけに、グラフィックは得意中の得意。そこにアニメーションのプロが参加するわけだから、バリバリのアニメーションが見られることは確実。これはもう、期待して待つしかないよね！

未来の銀河系を舞台にしたアドベンチャーRPGだぞ！

主人公は腕利きのコズミック・ハンター

銀河系内の星が連邦統一されてから約１世紀。各星系間の交流もひんぱんに行われ、それらは科学や文化を向上させて、人々の生活をより豊かなものにしていった。しかしその反面、科学技術を悪用するものもあらわれ、さまざまな犯罪を引き起こすことにつながった。しかも、近年では犯罪者が組織化されつつあるのだ。

「コズミック・セキュリティー・カンパニー」はこんな情勢を打破するべく結成された組織である。この組織は情報収集や戦闘のエキスパートたちで構成され、どんな犯罪にでも対処できるようにした、いってみれば「正義の味方・株式会社」みたいなものである（うーん、わかりやすい！）。数々の犯罪を叩きつぶし平和を守るために戦う彼らを、人々はコズミック・ハンターと呼んだ！

とまぁ、ゲームの背景はこんな感じ。プレイヤーは腕利きのコズミック・ハンター“ユウ”となって、コズミック・セキュリティー・カンパニー本部からの指令を受けることになるのだ。

今回の事件の発端は銀河系最後の楽園といわれる惑星ノーグから届いた救援メッセージ。ノーグの首都であるオルメカの国王“エルダール”の側近が命を賭けて届けたのである。本部はただちに“ユウ”にその調査を命じた。



そんなわけで愛機の中型宇宙艇“アルジャーノン”を駆って惑星ノーグへとやってきた“ユウ”だったんだけど、大気圏突入直後に国籍不明の戦闘機によって攻撃を受けてしまい、不時着するハメに……。しかもウェポンコンテナが破損してしまったため、積んであった武器が惑星ノーグ上に散乱してしまうというオマケつき。あーあ、なんて悲惨なんでしょ。手元に残された小火器を手にした“ユウ”は、相棒の生体メカ“もんも”とともに惑星ノーグの調査を始めた。

と、ここまでがプロローグ。はたしてこの星にどんな謎が隠されているのだろうか？　そして、“ユウ”を攻撃してきた戦闘機の正体は？　それらはゲームをプレイしてみてのお楽しみ！

彼らがこのゲームの主人公だ

⬇ユウ：本編の主人公。14歳ながら腕利きのコズミック・ハンターで、数々の事件を解決してきた勇気ある少年。





⬆サヤ：惑星ノーグに住む16歳の少女。勇者ティタニアスの末裔であり、未熟ではあるが魔法を使うことができる。

 　イラスト／越智一裕

CDロムならではのビジュアルに注目！

さて、ゲームのほうだけど、普段の画面は『ドラクエ』のような2Dタイプのコマンド選択型になる予定。パーティも基本的には主人公（ユウ）と魔法使いの女の子（サヤ）だけで、あとはゲーム中に抜けたり入ったりして3人から4人のパーティにしようと考えているとのこと。

もちろん、越智さんの作品だけに、グラフィックは超期待！　小さめのイベントにはイラストのようなグラフィックを、大きめのイベントにはちょっと長めのビジュアルシーンをそれぞれグラフィック専用の画面で見せてくれるそうだ。さらには有名な声優さんが参加するというウワサも……。

「"ユウ"というキャラクターは、いくらでもストーリーを作れるように考えてあります。だから今回とは違った星での活躍をもとにしたアニメやマンガも作ってみたい」という越智さん。現在は『コズミックファンタジー』を完成させるべく、他のスタッフとともに開発室で奮闘中。早くプレイしてみたいね！





原作者 越智一裕さん ミニ・インタビュー



このゲームは越智さんが原作・キャラクターデザインを担当されていますが、そのきっかけから教えてください。

このゲームのキャラクターは、もともと1年以上前にマンガで描こうと思っていたものだったんです。でもなかなか描く時間がなくてね。そんな時に「ゲームを作りませんか？」という話がありまして「あ、これはちょうどいいな」ということで……。

当然、越智さんの本職であるアニメーションもありますよね？

ええ。ただ、ビジュアルシーンを入れたことによりゲームがかったるくなる危険性があるから、操作性も含めてゲーム中のタイムロスがなるべく少なくなるようにしたいと思っています。

今回、初めてゲーム作りに参加するいうことで、とまどう部分もたくさんあるんじゃないですか？

そうですね。ボクはゲーム作りのプロじゃありませんから。でもまわりのスタッフがサポートしてくれますし、ボク自身パソコンやファミコンでいろいろなゲームをプレイしてきましたので、それらの「ユーザーの目」を生かしたゲームにしていきたいですね。

演出のほうも楽しみですね。

プレイヤーが感情移入しやすいよう、がんばりますので期待していてください！

プロフィール：本業は『六神合体ゴッドマーズ』などでおなじみの「漫画映画屋」(平たくいえばアニメーター)。パソコンゲーム『デス・ブリンガー』のキャラクターデザインも手がけた。

FINAL LAP TWIN

ファイナルラップ　ツイン

ナムコ／7月7日発売
¥6,200／SPG



アーケード版で、そしてFCで、エキサイティングなF1レースを楽しませてくれた『ファイナルラップ』が、PCエンジンでは『ファイナルラップツイン』として登場だ。上下に2分割された画面で、2Pプレイによるレースができるぞ。マシンの性能も、実車のデータに基づいたリアルな操作感覚で体験できるから、熱くなれることウケあい!! さらにオマケとして、『ワールドコート』でおなじみの「クエストモード」。なんと熱血チビ4駆小僧の感動RPGだああっ!! さあ、世界GPはまもなくスタートする!!

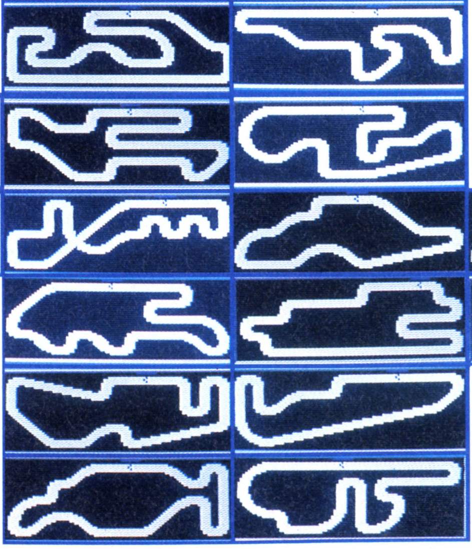


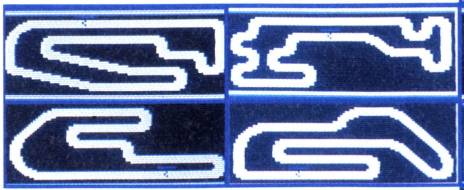
ワールドチャンプをめざして爆走!!

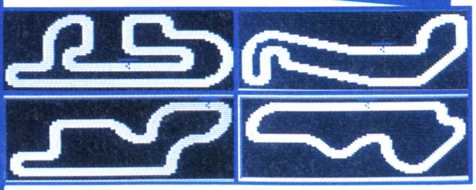
レースはF3000（全8戦）とF1（全16戦）の2モード。マシンはレースごとに、それぞれ4台からセレクトできる。
各レース3周勝負で、6位以内に入賞すれば次のレースへ。目標はあくまで高く"優勝"!!

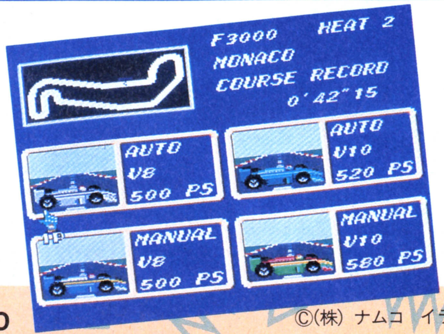


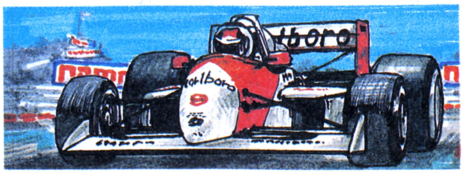
コースは20種類











走りを追求すると、こんな画面になる!?

残り周回数
各レースとも規定は3周。1周するごとにカウントダウンされていくワケで、ゴールすると0になるってコトですな。

ギアシフト
上からロー・セカンド・ハイの順で、点灯しているのが使用中のシフト。オートマチック車では自動的にチェンジする。

コース図
コースの概略図であると同時に、マシンの現在位置を示している。1Pは緑、2P（またはコンピュータ）は赤の表示だ。

現在順位
スタート時は26位（つまり最下位）でスタートだ。順位が上下すると、プレイ画面中央にも表示が出る。

タコメーター
マニュアル車の場合、レッドゾーンを目安にギアチェンジしよう。

スピードメーター
F1では320km/h付近までアップ。路肩に乗ると大きくダウンしてしまう。

タイマー
各レースには規定タイムが設定されていて、スタート直後からカウントダウンが始まる。0になるとリタイアとなり、ランクは26位扱い。コースを1周するごとに、次の周回のタイムがエクステンドされる。



上画面
1P側の視点。まん中のが自分のマシンで、横を走っているのが敵の車。マイカーの上の数字が現在のランクね。

下画面
1人プレイのときはコンピュータ、2人のときは2Pのフィールド。まちがって1Pを見ないように！



2Pで激しくバトルする

1Pで孤独に戦うのもいいけど、このゲームの意義は「人間とレースができる」ところにあると思うのね。そんなワケで、ゼヒ友だちを呼んで、熱い「れーしんぐ・すぴりっと」をぶつけ合おう！　モードはGPでもMATCHでも、お好きなほうでドーゾ。

GPモードは入賞できなくても、全レースに参戦できる。ドライバーズポイントの合計で順位を競おう。

MATCHモードは順位に関係なく、規定のレース回数内での勝ち数勝負！



➡コーナーでの激しいバトル！ライバルは蹴落とすってヤツ。

急接近！ 接触か!?



⬆2人プレイのために修得しておきたいのがバトルのテク。上のようなデッドヒートのときにブロッキングをしたり、マシンをひっかけてクラッシュに追い込んだり。ケンカにならない程度にぶつかり合ってくれい！

ここがポイント

画面はFC版そっくりのPC版だけど、マシンの性能はかなり違うので注意。コーナーでのオーバーアクションは、即スピン→停止につながってしまう。また、他車との接触判定もかなり走行に影響するが、こいつは逆手にとってバトルのテクにも使える。技を磨いてみよう。

操作にさえ慣れてしまえば、マニュアル車が走りやすいヨ！





とうちゃん、オレは「せかいチャンピオン」になるぜ!!

笑いと涙のクエストモード!

熱血感動巨編"チビ4駆の星"

日本にそっくりの国「ジマンゲ」の中にある、九州そっくりの町「ベップノーユ」。この町に住む青春小僧が主人公の「クエストモード」は、なんと「チビ4駆」RPGだ。

厳しい「とうちゃん」にスパルタ式にチビ4駆のテクニックを教え込まれてきた少年は、武者修業の旅へと出る。全国各地のチャンピオンを倒し、世界大会で優勝するのが目的だ!!



とうちゃん

某野球解説者に似ているのは気のせいでしょう。主人公が負けると、いわゆるひとつの「あいのムチ」をくれるキビシイお方である。

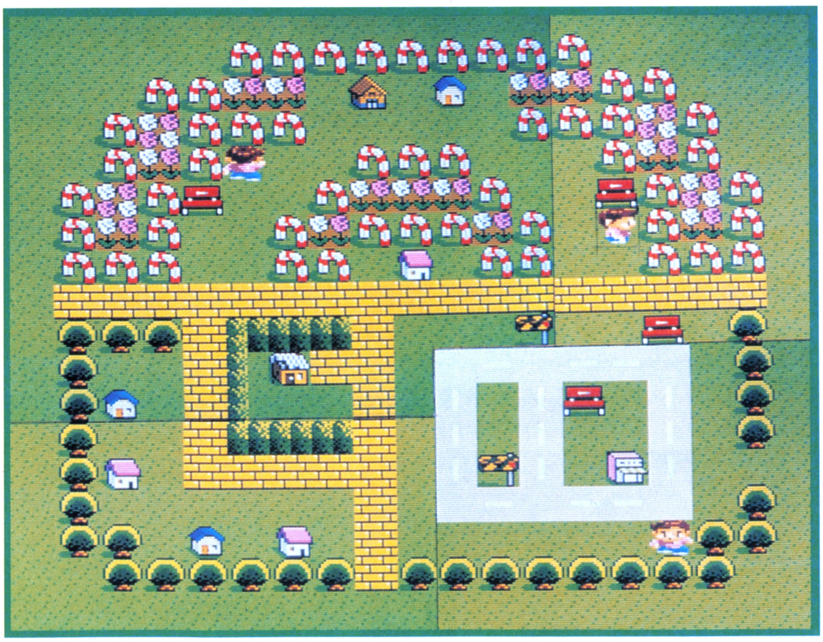


ねえちゃん

負けて帰ってきた主人公に、なけなしのおこづかいをくれる、とてもやさしいヒト。いつもうるうると泣いているのが意味不明でよい。



そして少年は修業の旅へ出た……



全国チェーンの コース屋

全国への旅に出て、どこにでも必ずあるのが、この「コース屋」。店のおじさんがみんな同じ顔をしているとか、ありがちな点にはこだわらないように。

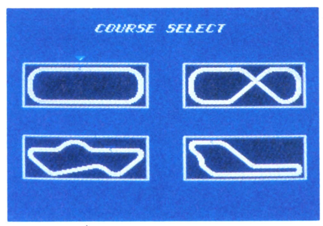
ここではバッテリーの充電と、コースのテスト走行ができるのだ。

バッテリーは急加速をするための、ターボ的な役割をしてくれる。だけど電池がないと使えないので、ここで充電しよう。

テスト走行はコースを1人で1周できるヨ。



⬆充電にはお金がかかるので、そう何度も……ってワケにはいかない。



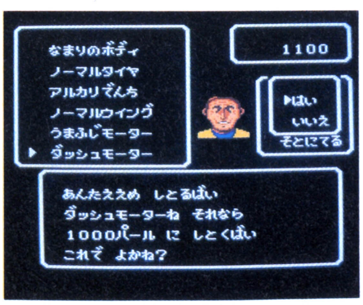
⬆チビ4駆のコースはわりとカンタン。下の2つがちょっとテクニカル?

パーツショップでチューンアップ

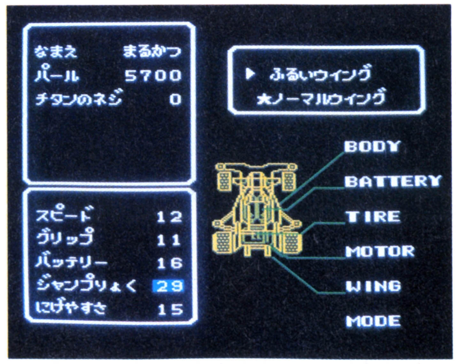
レースに勝ってお金をためて、マシンの装備をどんどん強力にしていこう。

敵から逃げやすくなる「ボディ」、加速が良くなる「バッテリー」、グリップ力がアップする「タイヤ」、最高速のキメ手の「モーター」、ジャンプ力を左右する「ウィング」。それぞれのパーツを強化していかないと勝てないぞ!!

装備は「セッティング」モードで。また、不要なパーツはショップで売ってしまおう。



⬅ゲームが進むごとに、強力なパーツを入手できるショップが出てくるヨ。



⬅セッティング画面。ちょっと本格的やね!? マシンの装備変更はここで。

ジマンゲ全土をめぐって世界を目指すのだっ！

ベップノーユ全マップたい！

さて、いよいよ修業の第一歩。地元の「ベップノーユ」を制覇するのだ。

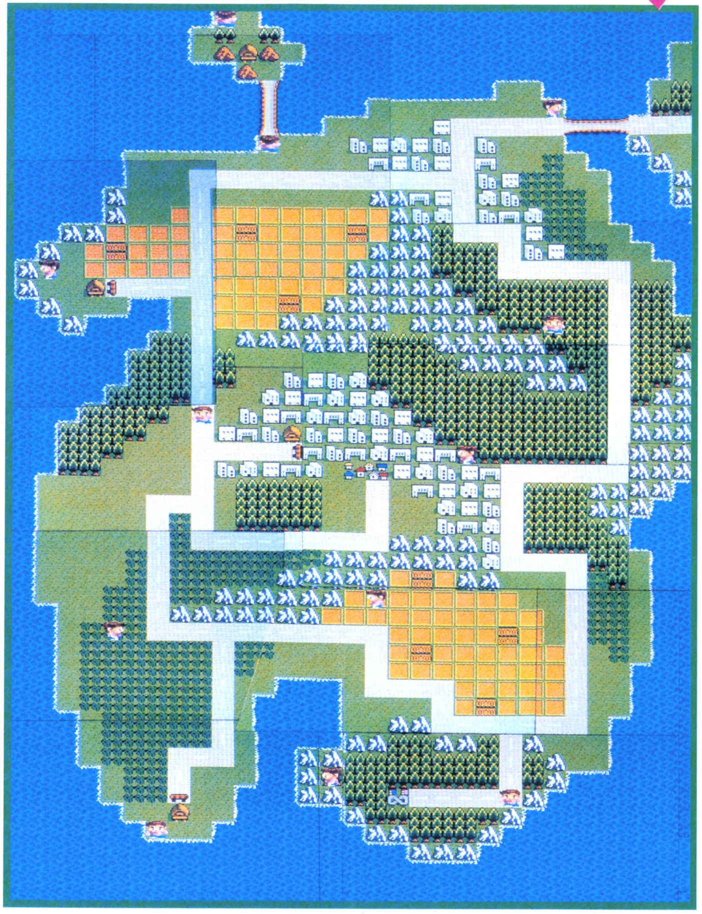
でもって、いっきなりドドーンとマップ公開ね。

主人公の町はマップのドまん中。まずはパーツを買うために敵と戦って、お金をためなきゃなんないのだ。

……といっても、最初はなかなか勝てないんだ、これが。でもって負けて帰って、「ねえちゃん」におこづかいをもらって、それをためて……という、チョット情けないパターンになると思うけどね。

勝てば勝ったで、ドーンとお金（オット、この世界の通貨は「パール」と申しマス）が入るぞ。

装備が万全、バッテリーも満タンになったら、チャンピオンに挑戦だ。勝てば次の戦いへの道が開けてくる！







マップ上を歩いていると、突然出現！　うまいことを言って、レースに持ちこもうとしてくる。挑戦を受けるか断るかは選べるけれど、強引なヤツもいて、断りきれない場合も……。上の写真のほかにも、まだまだいるぞ！

ベップノーユのチャンプ あそやまだいさく





▲チャンピオンの座を狙う挑戦者は、主人公だけではなかった。3周あるから、うまく戦略て立てよう。

「挑戦者・現る！」ってワケで、チャンピオン戦は3周勝負！　敵車も何台もいるので、気が抜けない。

みごと勝つと、アイテムが手に入るぞ！

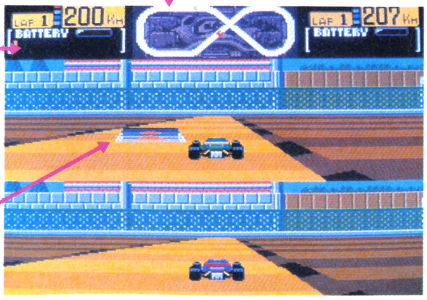
チビ4駆で"勝負っ!!"

レースは１周勝負で、画面はこんな感じ。コース上にはプレイヤーと敵の２台だけだ。ジャンプ台とバッテリーを有効に活用せよ!!

コース図
見方はＧＰモードと同じ。緑がマイカー、赤が敵ね。

バッテリー
ボタンを押している間、急加速！　ただしゲージがないと使えない。

ジャンプ台
これに乗るとジャンプして、前方へ出られる。乗るのは、片輪でもＯＫ。

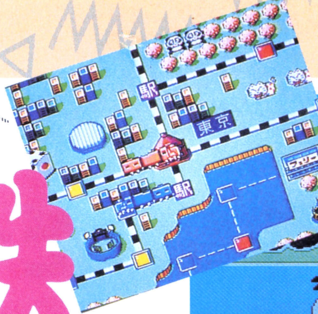


Writer's Note

家庭用でも『ＦＬ』は『ＦＬ』。バトルなんかになると、けっこう燃えたりできるのである。

マシンの操作感覚、具体的に言えばテールの流れ方や加速感覚など、ポイントを押さえた作りになっているのが「通」好みかな。

クエストモードは笑えます！　息ヌキにドーゾ！　（因）



SUPER 桃太郎電鉄



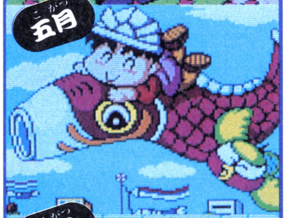
PCエンジン桃太郎シリーズ第1弾、『スーパー桃太郎電鉄』がニューソフトタイムズに初お目見えだよん。ファミコン版にハマった人も、そうでない人も、このゲームにはハマルことまちがいなし！ 多人数でやればやるほど楽しいヨッ！ さてさて、今回はPC版『桃鉄』がどこがどうスーパーなのかを重点的にリポートしちゃいますねん！ んじゃ、いってみよ～か～～!!

ハドソン／9月15日発売
¥5,800／ETC

桃鉄季節絵巻

1ケ月ごとに1ターンずつ進んで『桃鉄』の1年が巡る。月の替わりめにカワイイ絵が見れるよ。







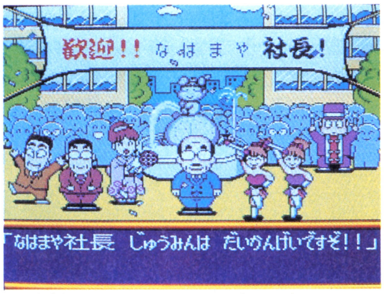


社長のみなさんガンバッテねん！

『桃鉄』ではそれぞれ別の目的地を目指して、到着するとお金がもらえたよね。でもこんどは目的地は全員同じで、最初に着いた人だけがお金をもらえるんだ。でも着けなかった人のフォローもちゃんとある。『スーパー桃鉄』は、駅に種類があるんだけど（下の表を見てね）、プラスの駅に止まるとある程度お金がもらえるようになっているのだ。

それと、目的地にはピッタリ止まらなきゃいけないから、少しぐらい遅れてても十分逆転ありだよ。さあ気合を入れてサイコロを振ろう!!

目的地へ急げ！



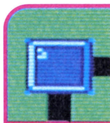
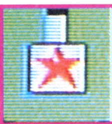
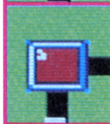
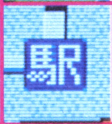
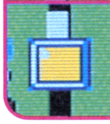
⬆目的地に着くと、こ～んな風にお祝いしてくれるよ。そのうえ、億単位でお金がもらえるんだから言うことなし！ この時、目的地からいちばん遠くにいる人に「びんぼーがみ」がとりつくぞ！

さあ、お金も入ったことだし、物件買収だぁ～！

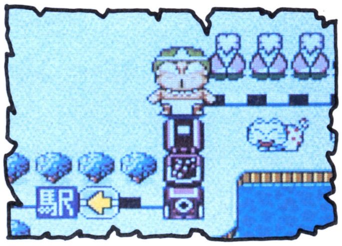
資産を増やそう！



⬆世の中ゼニや！ 最後の決算での総資産（現金＋物件）で勝敗が決まるぞ。だから資金の続く限り買いまくれ！ でも、貧乏神にとりつかれると、せっかく買った物件を、勝手に売られちゃうんだ。冗談じゃないよね～、まったく…。

	これがプラスの駅ですよん。百～千万単位でお金がもらえる駅なのです。		キラキラ輝くこの駅はカードの売買ができるよん。つまりカードのお店だね。
	げげげ、ここはマイナスの駅です。ヘタすると億単位でお金を取られますよん。		ただの駅です。ここでは物件を買いましょう。お金はあるかな？
	そうです、ここでカードをもらうのです。いいカードがもらえるといいね。		立派な駅舎のこの駅は、目的地となる大都市の駅。もちろん物件も買えるんだ。

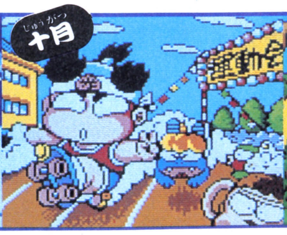
貧乏神の悪夢！



⬆こんにちは～、びんぼーがみですよん。どこまでも社長についていきますねん。











 イラスト／菊池晃弘

カードで運命が変わっちゃうよ〜ん！

こんどの『桃鉄』はイベントがい〜っぱい！　それというのも、このカードシステムのおかげなんだ。その数30種類以上!!　ここにあげたカードはその一部ってわけだ。だから、長くやればやるほど（設定年数は99年まで可能）何が起こるかわからないぞ！　そんなに長時間やれないって？　大丈夫、CDロムロムのバックアップに対応してるから、セーブができるんだ（CDロムロムを買えない人は、天の声2を買いましょう）。

カードだけじゃなくて、ある駅に停車すると会社のCMが作れたり、あの「スリの銀次」が出てきたりする。まさに盛りだくさんの『スーパー桃鉄』な〜のだ！

るんるん系

エンジェルカード

毎月お金がもらえるとってもうれしいカードです。逆に毎月大金を取られる「デビルカード」もある…。

福引きカード

大判小判がザックザクー！　商店会の福引きみたいにセコくない。1億近い金が降ってくるぞー！

イトーヨーカード

なんと！　物件がタダで…もらえるわけないでしょ！　実は25％引きで物件が買えるカードなのよん。

リニアカード

リニアはリニアモーターカーのリニア。普通は1個のサイコロが、なんと5個になるのだ！

とくせいれいカード

借金がたまりまくった人に朗報です。借金が全部チャラになっちゃうのよん！　ローンは残るけど。

おじゃま系

封印カード

自分以外の人のカードを、しばらく使えなくしちゃうカード。ああ、なんてイジワルなんでしょう。

牛歩カード

「あいつもうすぐ目的地だな」と思ったらこのカードを使おう。その人は1歩ずつしか進めなくなるぞ！

大地震カード

ドーン！　グラグラ！　どこかに大地震が起きて、大被害が出るという究極のヤケクソカード！

なすりつけカード

自分のローンの半分を、誰かになすりつけちゃうという、とんでもないカードなのねん。

社長！脱税はダメよ！



⬆「マルサカード」を使うと、マルサの女が出動する。調査に入られた会社は多額の税金をふんだくられるぞ！

わ〜いプレゼントだ



⬆12月に「クリスマスカード」を使うと、プレゼントがもらえるよ。サンタのおじさんに感謝感謝。

うんち置いたぞ〜！



⬆ぷりぷりぷり。「うんちカード」でうんちを線路に置くと、「バキュームカード」で吸い取るまで誰も通れない。

みなさ〜ん、集まって〜



⬆「サミットカード」で緊急会議。このカードを使った人の所へ全員が集合させられちゃうよん。





Writer's Note

今回は、時間と誌面の都合上、一部しか紹介できなかったが、この『スーパー桃鉄』のパワーはこんなもんじゃない！　まだまだイベントが隠されている。全部見れるのはいつになることやら…。（サイレンサー堀）

F1ドリーム



NECアベニュー／8月25日発売／5,400円／SPG

本物のF1も、やっと日本では認められたという感じの昨今。PC界でもF1の嵐が吹きはじめている。そこで紹介する、この『F1ドリーム』は、実車さながらの操作感覚と夢を勝ちとるためのサクセスストーリーで、キミをF1の道へと導くぞ。

マシンコントロールをキワめて、連勝街道をつっ走ろう!!



⬅このとき与えられている軍資金は、わずか一万。トホホ。

ゲームスタート時、キミには何のテクニックもないし、愛車もただのポルシェだった。そこで、峠のツワモノたちを相手に戦うことで、資金とテクニックを手に入れることにする。夢は、F1ワールドチャンピオンになることだ。

アーケードからの移植になるこのゲーム、覚えてしまえば簡単な操作が最大のポイント。あえて、ここでは省くけれども要は、プロストのような冷静なドライビングをしなければ絶対に勝てないのだ。さあ、キミもセナに挑戦だ!!



⬅サーキットでは8台のマシンが激戦を繰り広げる。

手強い相手、キケンな障害、街道レースには試練がいっぱい



⬅初めてのレースだ。ウウッ、勝てるだろうか。
⬇と思ったら、相手が話しかけてきたぞ。

あのセナも、始まりはカートからだった。どんな天才も努力なくして勝利はない。というわけで、このゲームでけっこうおもしろいのが街道レースだ。相手は1人（台）だけのレースなんだけど、車の性能はほとんど差がないので本当のテクニックをモノにすることができる。そのうえ、勝てばお金を奪えるし大事なメカニックも雇えるんだぜ。





⬅ポルシェのターボがかかると、後部から火を噴くぜ。



栄光のサクセスロードだ

F3000へ GO!

⬇勝利（!?）を重ね、ついにF3000へのキップを手に入れたぜ。

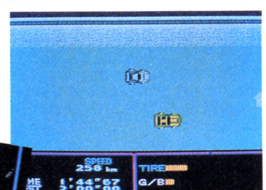
⬇後ろの白い車がポルシェ。相手は抜かれないように、幅よせしたりするのだ。





⬇GASが0になると、車は爆発炎上してレースに負けてしまうのだ。





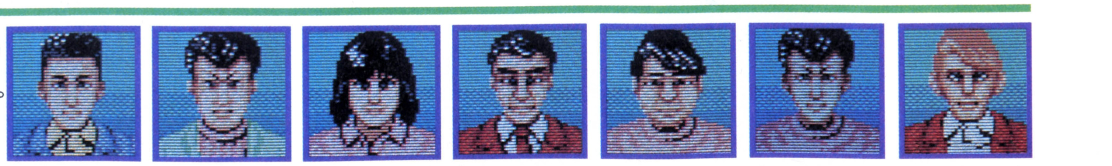


⬆出たぁーっ！ オキテ破りの歩行者だ。他にも、OIL や体当たり、暴走族がジャマをしてくる。

⬆街道レースは、自分のレベルがあがると、どんどん難易度が高いコースになる。

街道レーサーのみなさん

個性的な人が多い街道レーサーたち。特にヤバそうなのが、ヤンキー兄ちゃん。これ以外にもまだまだいるよ。



全8戦のトータルポイントで1位になれば、憧れのF1だ！

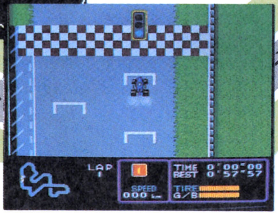
街道レースを続けていると、あるときスポンサーから声がかかって、F3000にエントリーできる。さあ、こうなったら今までに磨きぬいたテクを駆使して、サーキットの狼と化すのだ！　全8戦を戦って、トータルポイントで1位になると晴れてF1にステップアップなのだ。



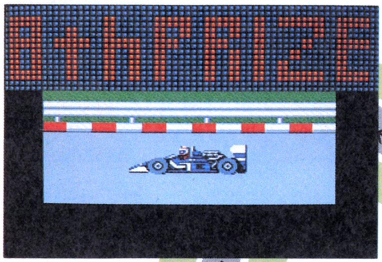
⬅この人がチームオーナーであり、スポンサーなわけだ。フランケンに似てるなぁ。

➡画面左下に表示されるコース図。色の点が位置関係。同時に見るのはツライ。

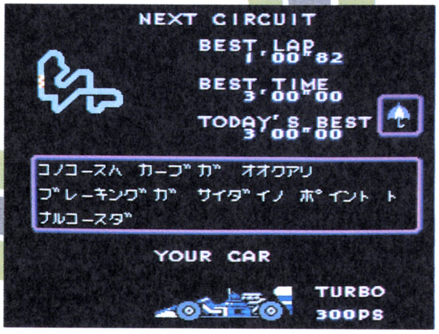




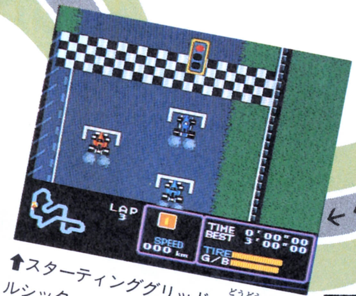
➡第1戦の前に予選を走る。クラッシュしなきゃ1位だぞ。



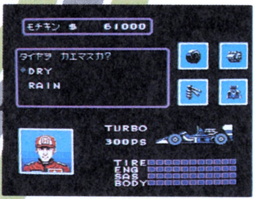
⬆クラッシュがあったり、性能が違いすぎると最下位だ。



➡新しいサーキットでは、アドバイスがある。天気にも十分注意しなけりゃ。



⬆スターティンググリッド。堂々ポールシッターだ。F3000では3周レースなので、順調に走れば勝てる。



⬆チューンやタイヤ選択の場面。下のゲージでチューン度が出る。



⬆第2戦の走行シーン。この状態からトップに出るのはもう大変。

⬇大スタンドの目前、1位でチェッカーをくぐれるだろうか？



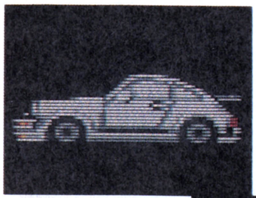


⬆やったぜ優勝!!　各レースで6位以内に入れば、それぞれポイントがもらえる。8戦終了して1位なら、いよいよF1だ。最低3回優勝して残りが6位以内なら行けるぞ。

キミの愛車とメカニックたち



ポルシェ



言わずと知れた、高性能車。このゲームでは、ギアが3段になっていてトップだとターボがかかるのだ。

フォーミュラ



スポンサーによってノンターボとターボがある。カラーリングはスポンサーチームでそれぞれ違っている。

タイヤ
タイヤの上限と、減少度を良くしてくれる。

エンジン
値段は高いが馬力をアップしてくれる。

サスペンション
コーナでの安定度を格段に良くしてくれる。

ボディ
空力特性を良くして、速度を上げてくれる。

メカニックは、街道レースからF1まで、ずっとキミの愛車をチューンしてくれる。契約金が高い奴ほど凄ウデなのだぞ。



⬅最高のメカニックを雇おうぜ！

Writer's Note

他車のインを差したり、ロングストレートでスピードを競ったりと、ブロッキングこそできないもののレースというものを感じられるゲームだ。メカニックの高い奴は、簡単には雇えないけれどF3000の4戦までだったら十分優勝できるはず。特にコーナーでのライン取りは、今までのゲームで軽視されていただけに楽しめると思う。（誠）

今年もパワーリーグでペナントレース

パワーリーグII



昨年、リアルな画面で好評だった『パワーリーグ』が大幅にチューンナップされて帰ってきたぞ！　今度の『パワーリーグII』は前作の雰囲気はそのままに、バッティングの楽しみを中心としたゲームに大変身！　守備の面でも、送球スピードが速くなったりと、操作性も一段と向上したぞ。もちろん、選手データも新しくなっている。レッツ、プレイボール！

ハドソン／8月8日発売
¥5,800／SPG

あのパワーリーグが打ちまくりタイプに大変身！

さて、『パワーリーグ』が『II』になって、どこがどう変わったのかを、一挙に紹介しよう。

まずフィールド画面のアングルだが、前作の真上からの見おろしタイプから斜めに見おろすタイプになった。つまり、『ワースタ』と同じタイプになったわけだ。

そして、いちばん大きく変わったのがゲームバランスだ。とにかくよく当たる。打って打って打ちまくれるのだ。前作のピッチング主導型からバッティング主導型の野球ゲームに大変身ってわけだ。

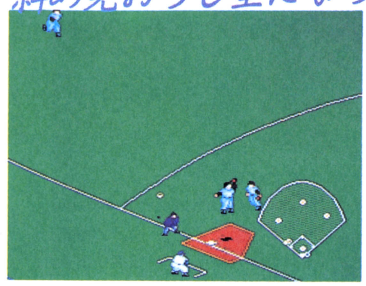
んじゃ次から、その他の変更点を見ていこう。

背番号が入ってる！



⬅バッターボックス内の左右移動が3段階から5段階になったぞ。

斜め見おろし型になった



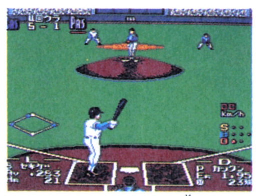
⬅『ワースタ』に慣れちゃった人はだんぜんこっちの方がいいよね。

操作性がバツグンにGood！だぜー

操作方法で変わったのはバントだ。IIボタンでリードを取り、そのままIボタンを押すとバントの構えになるぞ。送りバントやスクイズがやりやすくなったね。それと、前作のスライディングキャッチに加え、ジャンピングキャッチもできるようになったぞ！

操作性の面で大きく変わったのが送球スピードだ。なんと前作の2倍近い速さになっている！　これで、内野ゴロでヒットなんてことはなくなるよ。ただ、ダブルスチールとかの盗塁技はやりにくくなるけどね。

リーリーリー



⬆まず、IIボタンと+字キーでリード。

ゴー！



⬆IIボタンを押し続けランナースタート。

バントだ〜！



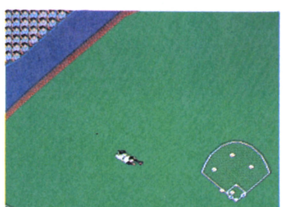
⬆そのままIボタンを押してバント。

ジャンピングキャッチ！



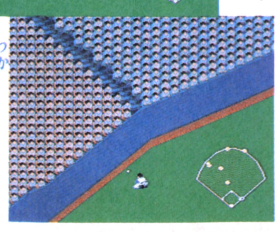
⬆野手の頭上を越えそうなボールは、その瞬間にIボタンを押すとジャンプするぞ！

スライディングキャッチ！



⬅走っても間に合わなければ飛びついちゃえ。

疲れた〜

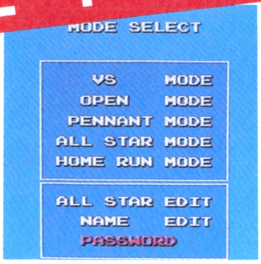


守備はAUTOで楽チン！



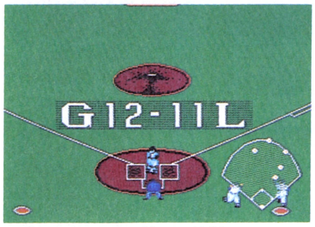
「ボクは守備が苦手で…」という人に朗報だ。守備モード選択で"AUTO"を選べば守備はコンピュータがやってくれちゃうよ！　キミは、ピッチングと送球だけやってればOKってわけ。楽チンだね!!

モードは5つ



⬅これがメニュー画面。さて今日はどのモードをやろうかな。

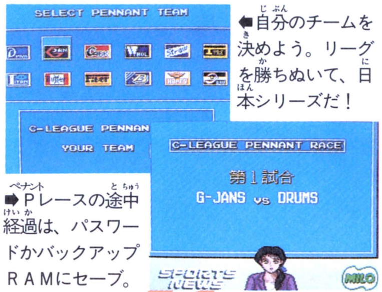
VS＆OPENモード



⬆好きなチームを選んで対戦するモード。これは前作と同じだよ。

ペナントモード

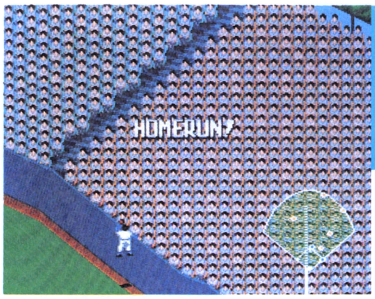


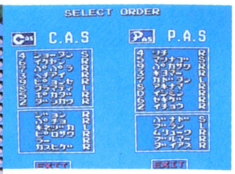


⬅自分のチームを決めよう。リーグを勝ちぬいて、日本シリーズだ！

➡Pレースの途中経過は、パスワードかバックアップRAMにセーブ。

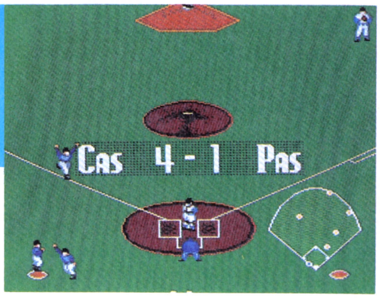
オールスターモード





⬆オールスター戦もできるぞ！　スタメンが気に入らなければ、エディットモードで入れ替えましょう。

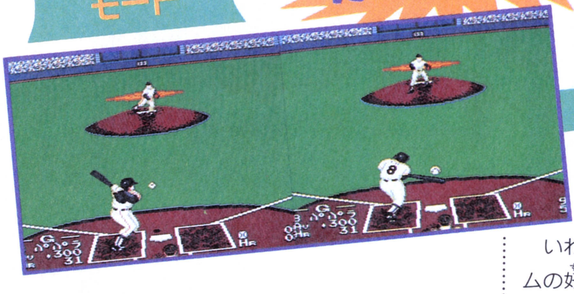




⬆➡さあ試合開始！　強打者勢ぞろいでホームランが続出！　対人間、対COMのどちらでも遊べるよ。

ホームランモード

カキーーン　この快感だけを味わえる！



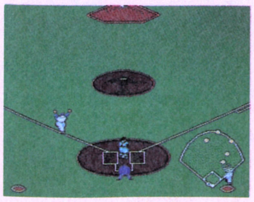


いわゆるバッティング練習だ。好きなチームの好きなバッターで打てるぞ。とにかく、ホームランを打つことだけが目的。これでタイミングの取り方をマスターしよう。打撃数は最高100球まで設定できるよ。パーフェクトを目指すのだ！

今日のホームラン







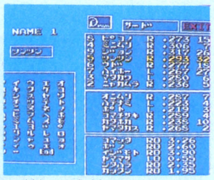
試合終了後のスポーツニュースの時に、その試合で打ったホームランが全部リプレイされるぞ！　カキーンという快音とともに宙を舞うボール。まさに、カ・イ・カ・ンなのだっ！

エディット＆セーブ

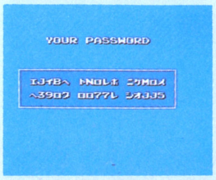
今度の『パワーリーグII』は、スタメンの変更のほか、選手の名前までエディットできるぞ！　また、それをセーブすることもできるんだ。



⬆自分のお気に入りの選手をスタメンにしちゃおう。



⬆選手の名前を実名にしたり、自分の名前にしよう。



⬆エディットしたデータをパスワードでセーブ。



⬆CDロムのバックアップRAMに対応してるぞ。

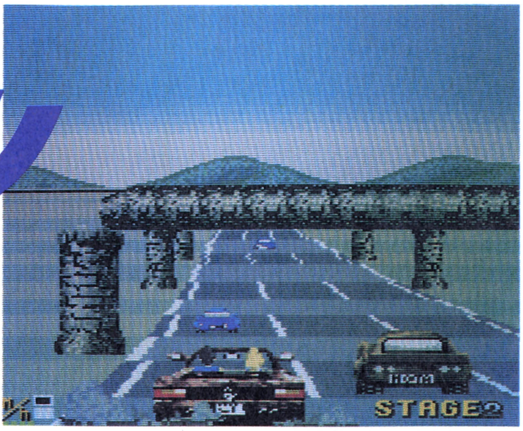
Writer's Note

ホームランを打つと、メイン画面がグィーンとスクロールして白球が天高く舞うというシーンがあるのだが、強制ストップをかけるとバグってしまい、今回は撮影できなかった（ホームランモードの連続写真の隙間の部分）。あのシーンをみんなにお見せできないのが残念だ。ぜひ実際にプレイして味わってみてほしい。

前作はかなりテクニックを必要とする野球ゲームだったが、『II』では誰でも楽しめるものに仕上がっている。前作で投手と打者の駆け引きにハマった人には、少々もの足りない面があるかもしれないが、みんなとワイワイやるには今度の『II』が良いだろう。おすすめの1本だ。　（サイレンサー堀）

アーケードでの快感が今甦る！

アウトラン



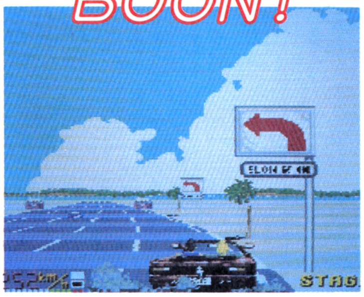
フェラーリテスタロッサによく似たオープンカーで、金髪の彼女と快適ドライブ。ビンボー人には夢のまた夢。そんな世界をボクらに200円で提供してくれた『アウトラン』。アーケードの名作が、今PCエンジンにさっそうと登場だ。今回は開発中の画面をじっくり見て、完成版の"ビューチホー"な仕上がりを想像してみようではないか！

NECアベニュー／発売日未定／価格未定／ACT

テスタロッサで風を切れ！

アーケード版を知らない人のために、ゲームをちょっと説明するね。このゲームは、順位を争うレースゲームじゃなく、きれいな景色を見ながら快適ドライブを楽しむっていうゲームなんだ。でも、一定時間内にチェックポイントを通過しないとゲームオーバーだ。『アウトラン』の大きな特徴は、とにかく実車感覚に忠実だってこと。路面のアップダウンや背景のスクロール、路肩の街路樹なんかがとってもリアル！　助手席の彼女の髪が、風でユラユラなびくとこなんかもちゃんと再現されてるぞ！

BOON！



⬅あそこに見えるのは積乱雲。夏の海岸を駆けぬけろ！

BARURU！

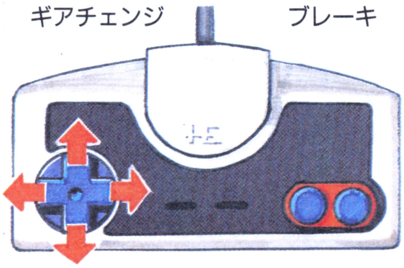


⬅あの建物はなんだろう。エキゾチックな雰囲気だ。

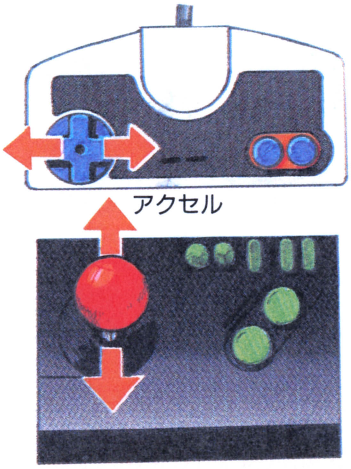
ジョイスティックで独立ギア操作！

アーケード版はきょう体があるからいいけど、PCエンジン版の操作方法はどうなるんでしょ。NECアベニューのお話によると、コントローラーを複数使って、ギア操作やペダル操作を独立操作にしたいとのこと。その例を"操作方法その2"としてイラストにしてみたよ。

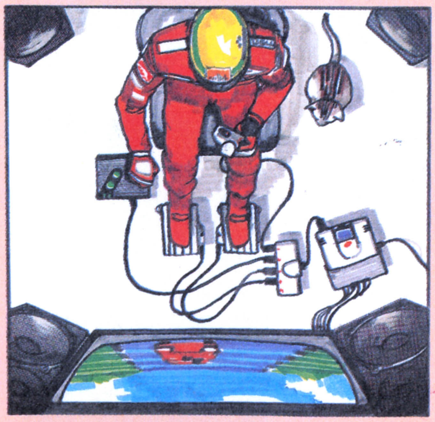
操作方法その①



操作方法その②



こ〜んなことが出来ちゃうかも？



⬆マルチタップとジョイスティックを使えば、さらに本物っぽい気分にひたれちゃうよね!!

 　イラスト／シロー大野

ルンルンルン！快適ドライブ楽しいな！

今回の画面写真は、開発中のもので少しベタっとした感じだけど、完成版ではもっと"ビューチホー"になり、キャラはもうひとまわり大きくなるそうだ。

ブレーキランプもちゃんと点灯するし、ホイールスピンすれば煙も上がる。コースアウトすると土煙が上がるところなんかもちゃんと再現されていたぞ。

コースはUSコースで、５ステージ15シーン。ステージの終わり近くになるとコースがY字に分岐してどちらか好きなシーンを選べる。そこからしばらく進むとチェックポイントを通過してステージクリアだ！

あれ？ きょう体が



⬅おやおや、ゲーセンのきょう体ではないか。う〜む。

セ〜ガ〜



⬅お〜っと、セガの看板だ！ さあみんないっしょに"セ〜ガ〜"

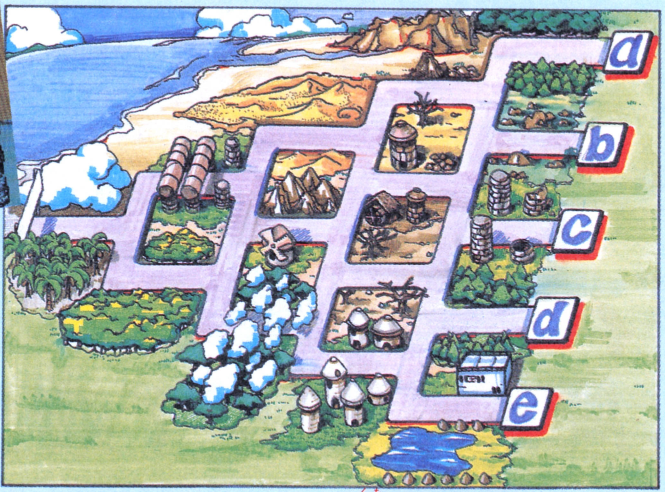
まぁキレイ！





⬅開発中でこんなにキレイなんだから。完成版はもっとキレイだろうね。

COURSE MAP



おー！ヨーロピアン



⬅あら、風車なんかあったりして、オランダかな？

路面に砂が！



⬆わーっ！ 砂だ！ すべるぞー！ 怖いよ〜！ 助けてー！ コースアウトだ!!

おわー！危ない！



⬆うわーっ！ まだ死にたくねーっ！

柱がドン！



⬆こんなのにぶつかったらイチコロだ。

雲さんプクプク



⬆フンワリプカプカのんびり雲さん。

BGMはどうなる！

『アウトラン』の人気の秘密は、キレイな風景と軽快なBGMだよね。それも３曲の中から選べるってところがミソ。ところが、残念なことに今回のバージョンでは、BGMを聞くことが出来なかったんだ。でも、『ダライアス』の音楽スタッフが、この『アウトラン』も担当するそうだから、完璧に移植されること間違いなし！ このゲームの音楽に対する気合いの入れ方はハンパじゃない！

開発こぼれ話

NECアベニューのお話によると、このゲームのように３Dで地面を走るタイプのゲームが、ハード的にいちばん作るのが大変なんだそうだ（スプライトが横に並びがちで、画面がちらつきやすいからね）。

セガマークⅢ版で、キャラが小さくてチョッピリ残念だったことを思えば、このPCエンジン版にはビックリさせられちゃうね。いや〜、PCエンジンって、ホントに凄い！

Writer's Note

アーケード版の人気は凄かったね。なにしろ、いまでもこれを置いてあるゲーセンがあるくらいだからね。なお、このゲームの移植は、『スペハリ』のプログラマーが取り組んでいるそうだから、期待度は大だぞ！

それにしても以前から思っていたことなんだけど、このテのゲームはやっぱりハンドルで操作しないと、イマイチだよね。シャープのアナログジョイスティック（X6800用）みたいなのがPCエンジンでも出ないものでしょうかね、NECさん。（サイレンサー堀）

2人同時プレイが魅力の3D-RPG

DOUBLE DUNGEONS ダブル ダンジョン



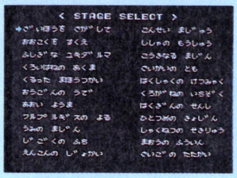
メサイヤ(NCS)／9月下旬発売
予価¥5,500(税別)／RPG

2人同時プレイ、スムーズスクロール、そして20以上もあるショートストーリーなどなど。今までの3DタイプのRPGとは、かなり違ったシステムが評判の『ダブル ダンジョン』。実際のプレイの流れを見ながら、気になる注目点を拾い出してみよう。

ゲームの流れを追ってみるぞ!!

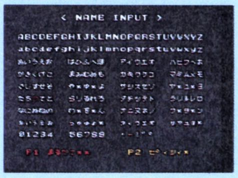
前回までに、いろいろ紹介してるから、今回は前置きナシ！　いきなりゲームを始めてしまうのだ。ただ、システムが新しいだけあって、まだまだ試行錯誤しているみたい。今回の記事用にプレイしたのは、完成版じゃない。デバッグ・評価用に作成されたサンプル版なのだ。だから、戦闘システムやショップなど、まだ完全じゃない箇所もある。また、完成版で変更されるポイントもあるみたいだから、注意してほしい。

SELECT 旅の舞台と人数を決める



⬆シナリオ選択。ショートストーリーの集まりだ。

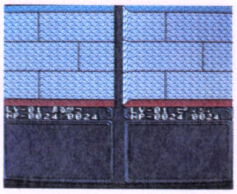
⬇名前の入力。2人の場合、同時に入力できるのだ。



ゲームを始める前に、1人でプレイするか、2人でプレイするかを選択する。次にプレイヤーの名前を入力する。そして、全部で20を超えるシナリオの中から、プレイしたいシナリオを選択する。今回は、最初のシナリオを選択した。はたしてなにが待っているのかな？

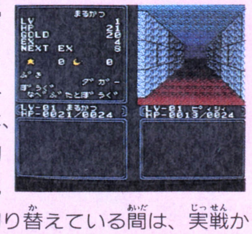
2PLAY 同時プレイで楽しもう!!

START 冒険の始まりだ!



スタート地点は2人とも同じ。同じ行動をとって、助け合うか、邪魔したり、別行動するかどうかは、キミたちの自由。ただ、助け合わないと、とてもクリアできないようなシナリオも、あるみたいだぞ。

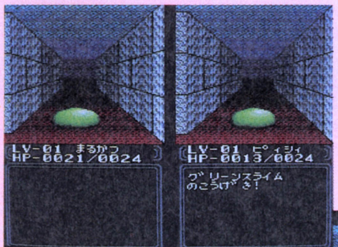
ステイタス表示画面



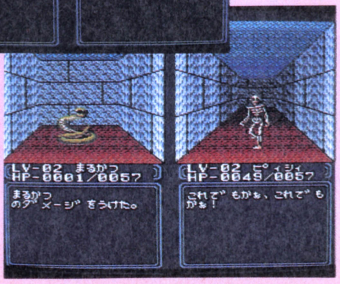
1人プレイでは常時表示されているステイタス画面。2人同時プレイの時には、3Dマップ画面を切り替えることで、見ることができる。切り替えている間は、実戦から隔離されるみたいだ。

Battle 2人同時で戦闘!?

敵と遭遇！　当然戦闘になる。でも、2人同時で同じ敵と戦えるか？　サンプル版では確認できなかったが、完成版では、2人がかりでやっつけることができるらしい。

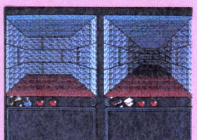


⬅同じ場所のスライム。でも片方を倒しても、もう片方はピンピンしている。サンプルだから!?



➡2人が分かれて歩いている時に、別々に敵と遭遇。当然こんな時は、隣の助けはない。当たり前か。

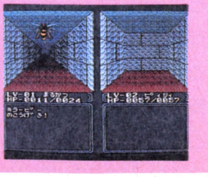
Item 所持アイテムは違う!?



IIボタンでアイテムを表示させると、スタート時はどちらも所持アイテムのない状態だが、やがて、それぞれ違うアイテムを手にする。

冒険はまだまだ続く…

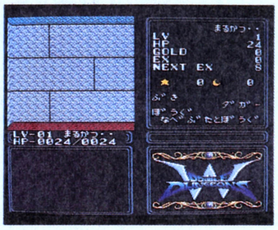
2人同時プレイの場合、まだまだ不明なポイントも多い。だが、同じマップを相棒が歩いているという、心強さに変更はないだろう。



1PLAY 1人でのびのびプレイする!!

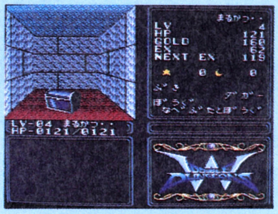
START 冒険開始！

スタート場所は2人同時の時と同じ。でも、2人同時の時の、「先にやられたら……」というプレッシャーがない分、力を抜いてプレイできる。1人プレイでマップを覚えて、同時プレイの時に、差をつける。なんてこともできるみたいだ。



宝箱には何が!?

唐突に置かれた宝箱。恐しい怪物の潜むワナか、それとも素晴らしい財宝や、強力アイテムが隠されているのだろうか。残念ながら、サンプル版では開けることができなかった。完成版で、キミ自身がしっかり確かめてほしい。

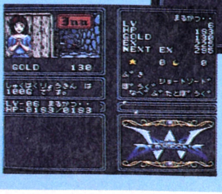


アイテムショップでお買物！

迷路のどこかにアイテムショップがあるらしい。サンプル版では、バグらせないと出現しなかったが、たぶん扉かなにかがあって、入るとお店ってパターンだろう。武器や防具、回復の薬など、役立つアイテムをいっぱい売っている。でも、結構高い。敵をたくさん倒さないと、良い武器は買えない。ただ、さすが高いだけあって、切れ味は抜群なのだ。また、どこかに宿屋も存在しているみたい。ここでは当然ながら、体力を回復してくれるぞ！



→アイテムショップでは、役に立つアイテムがいっぱい！ さあて、なにを買おうかなぁ……。



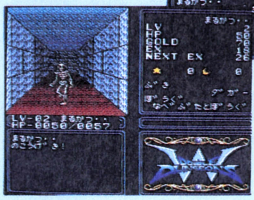
←宿屋に泊まると、体力をフルまで回復してくれる。ちょっと高いような気はするけど……。

Battle 敵を倒して経験値アップ！

敵と遭遇。戦って勝つと、経験値と金、そしてたまにアイテムを置いていく。戦闘方式は、Ⅰボタンで戦って、Ⅱボタンでアイテム使用。✚ボタンの下で後ずさる。そして、右や左を2回押して後ろを向き、走り出せば逃げることができる。一定量の経験値が貯ると、レベルアップして体力のMAXが増え、ついでに以前のレベルまで回復するぞ。

→敵が出現。後ろを向いているみたいだから、今の内に攻撃だ！ って雰囲気で、先制攻撃。

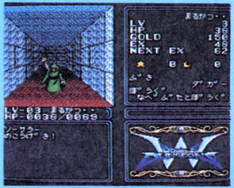




←いきなり攻撃された敵。驚いて振り返り、反撃される。なかなかこれは、リアルでいいね。

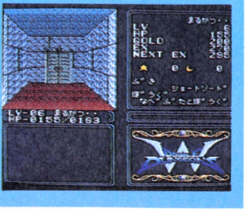
強い敵もいっぱい！

レベルが低いうちは、全然歯が立たない敵もいる。でも、何回もレベルアップを繰り返し、アイテムショップで武器を買えば、苦戦はするけどなんとか倒せる。倒せばかなりの経験値が手に入る。できる限り倒していきたいところだ。

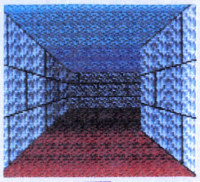


遠くに見える扉は!?

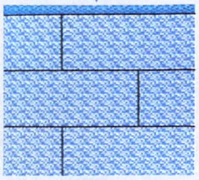
ずいぶん歩き回った所で見つけた扉。初めて見るこの扉は、押しても引いても、開けることはできなかった。直前のメッセージからすると、ここがゴールのようだ。財宝を拾ったら、ここで最後の敵と戦い、勝てば見事エンディングだ。



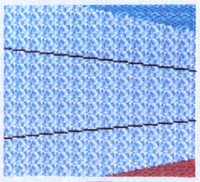
きれいで速いスムーズスクロール！



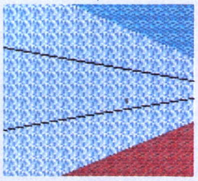
←前進・後進・方向転換。みんなスムーズだ。



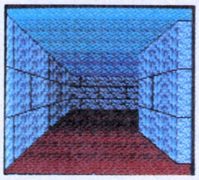
←この画面で、✚ボタンを右に押してみる。



←少しだけ右に傾いたグラフィックになる。



←実際には見えないくらい、高速なのだ。



←これで、右ターンは完了だ。

左右に向きを変える時、このゲームでは、何枚かのグラフィックを間に入れることで、スムーズに動かしている。スピードも速く、臨場感が楽しめるようになっているのだ。

Writer's Note

今回プレイしたのは、デバッグバージョンとのこと。まだ完成品がどうなるかは、よくわからないんだけど、せっかくの2人同時プレイを生かしたシステムになることを期待している。アイテムの受け渡しや、敵を共同でやっつける。また、同士打ちなんてのも、できるといいなぁ……。（マッピー）

ダライアス



NECアベニュー／発売日未定／価格未定

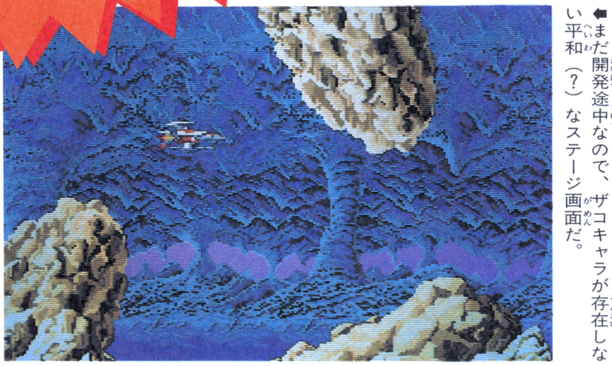
前回、ボスキャラはイラストでしかお見せできなかったが、今回はドーンとボスキャラの大行進だ！　まだ試作バージョンで、ザコキャラは画面に入っていないけど、全体の雰囲気はつかんでもらえると思う。PCエンジン版の『ダライアス』がどうなるか？　興味津々な内容を教えちゃうぞ！

メカ魚群を粉砕せよ!

オリジナルの『ダライアス』は、3画面を前提に作られている。それをどう1画面に移植するのか？　ここが最大のネックだ。そこで開発スタッフが出した答えはこうだ。「1画面用に敵キャラの攻撃パターンを作り変えよう」シューティングゲームはバランスが命。この選択は正しいと言える。

次に、グラフィックだが、これはもう文句のつけようがない！　開発中にもかかわらず、この美しさ（都市面の白い部分は紫色になる予定だ）。しかも、A～Z全ステージが2重にスクロールするという。開発スタッフの努力は並のものではないことが容易に想像できる。

さあ右ページのボスキャラ軍団を見てくれ。いやはやなんとデカイ！　こんなの相手に勝てるんだろうか？　1画面用に攻撃パターンがアレンジされているから、アーケードの攻略法が通用しないヤツもいるぞ!!

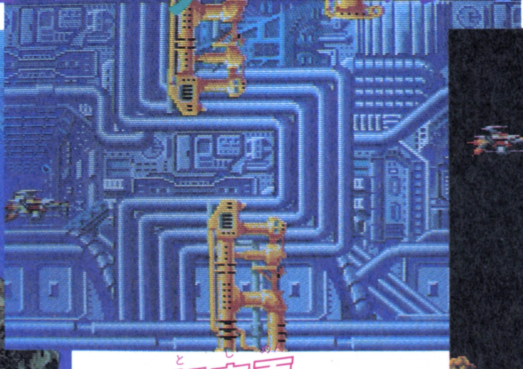


⬅まだ開発途中なので、ザコキャラが存在しない平和（?）なステージ画面だ。

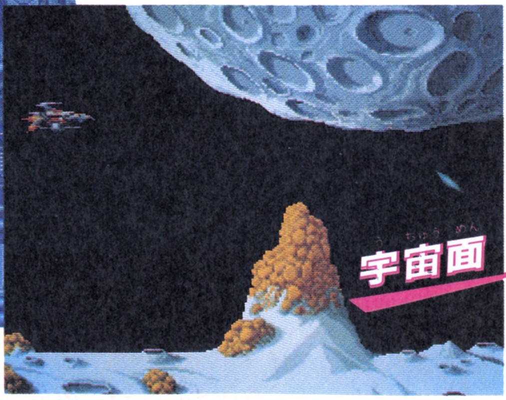
オールツイン スクロールだ！



古代遺跡



都市面



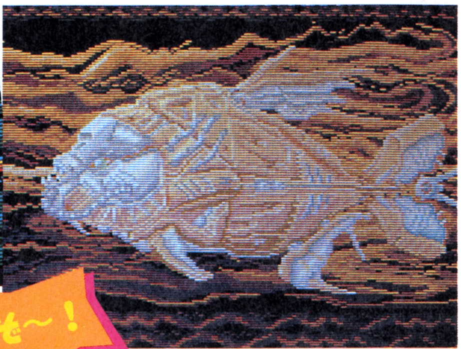
宇宙面

  イラスト／シロー大野

怒濤のデカキャラ!ボス軍団

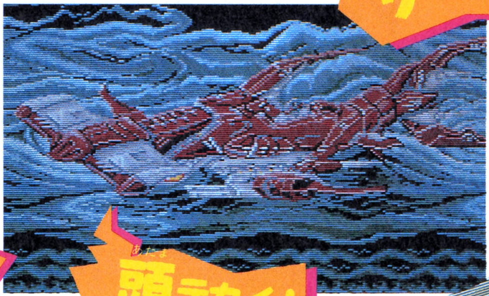


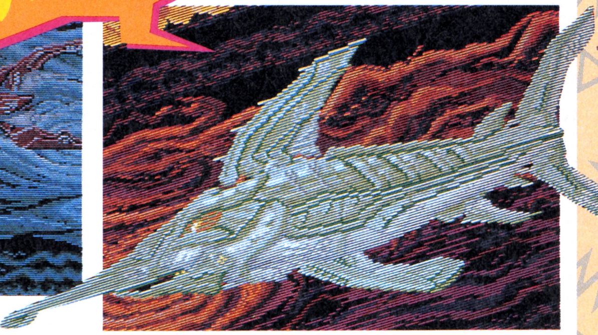




サメだぞ〜!







エビ天にするぞ!

頭デカイ!

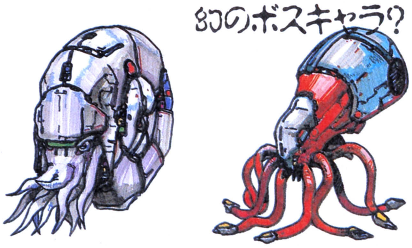
抜群のBGM

CDロム版も追っかけ発売

これが本当にPSGか…?　こういう表現がピッタリくる。PCMには及ばないものの某ソフトハウスもビックリものの素晴らしい出来ばえだ。PCエンジンのPSGは、波形メモリ音源と言って、普通のPSGより音色に変化を付けやすくなっているのだが、その機能をNECアベニュー独自の味付けで見事に聞かせてくれる。

『獣王記』を皮切りに、NECアベニューは、HuカードとCDロムの2メディア化を展開する。この『ダライアス』が第2弾となるわけだ。CDロム版では、その大容量を活かし、Huカードでは入り切らなかった「イカ」や「タコ」、そして幻の『ダライアス』キャラの「アンモナイト」や「オニオコゼ」まで登場するぞ!　また、BGMはアーケード版をステレオ化して、そのまま収録するそうだ。しかも、Huカードより値段が安くなるというから、CDロムロムユーザーは、涙を流して喜ぼう!!

幻のボスキャラ?



Writer's Note

「NECアベニューは音がね〜」などという言葉をたまに聞くが、この『ダライアス』のBGMを聞けば、そんな先入感は1千万光年の彼方へブッ飛ぶであろう。また、そうするべくNECアベニューのスタッフは気合を入れたに違いない。新生NECアベニューの底力を、この『ダライアス』に見てほしい。

もう1つ注目したいのが、HuカードとCDロムの1タイトル2メディア戦略だ。「なにしろベラボーに高いハードを買っていただいているわけですから、それなりに還元されても良いと思うんですよ」とNECの多部田さん。ますます目が離せないぞ!（サイレンサー堀）



ぼくらの優子が、帰ってきたぞ！

ヴァリスII



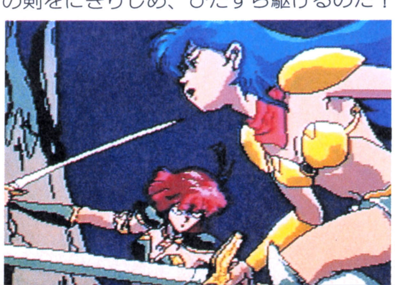
日本テレネット／発売中／¥6,780(税別)

さすがROM²、マップがグーンとワイド、というわけで、とっても便利な完璧マップを添えて、ACT.4までの徹底完全攻略法を紹介しよう。

ヴェカンティに、いったい何が起こったのか

昔々、優子はヴァリスの剣の力を借りて、たったひとりでログレス王を倒したのだった。ところがある日、リアリティの世界にいる優子の耳もとで、なんと、前回優子が倒したはずの麗子の声が…。「優子、ヴァルナに会いなさい」いったい、ヴェカンティに何が起こったのだろうか。

さあ、キミは、ログレス王の亡き後を狙う、謎の悪の皇帝、メガスを倒すために、ヴァリスの剣をにぎりしめ、ひたすら駆けるのだ！



⬅前回、麗子は優子に倒されたのだった。が…。

これが全アイテムだ!!

オフェンス(攻撃)用アイテム	ディフェンス(防御)用アイテム
ノーマル　優子が最初から装備している武器。ごく普通のビームだ。	スピードアップ　一定時間、移動速度がアップする。一定の敵を倒すと出現。
カッター　敵の弾を消滅させることができる武器。最も使える武器だ。	シールド　敵の攻撃によるダメージが減少する。ぜひとっておきたいね。
ホーミング　敵を追尾して倒す能力を持った武器。ちょっと使いにくいかも。	パワーアップ　オフェンスアイテムがレベルアップする。最高レベルは3だ。
デュアル　前と斜め上の2方向に同時攻撃できる。初心者には便利かもね。	バイタリティ　とるごとにライフの上限がアップする。ありがたいアイテム。

スペシャルアイテム	アナザーアイテム
クラッシュ　画面内のすべての敵にダメージを与えることができるのだ。	1UP　優子の残り数が１つ増える。最高値は7人。得点でも１UPする。
インビジビリティ　一定時間、優子が無敵に。必要なところで、手に入る。	クリスタル　ボーナス得点(1000点)が加算される。
タイムストップ　一定時間、敵やトラップの動きを止める。ボスにも有効。	ライフ大　優子のライフが、大きく回復する。とりこぼしのないようにね。
オプションバリア　優子の周囲を回転して防御するバリア。一度に2個まで。	ライフ小　優子のライフが少しだけ回復する。少しでも、うれしいよね。

 イラスト／平岩政雄

お待たせ！ 面別徹底攻略だ!!

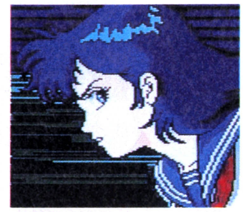
How to WIN

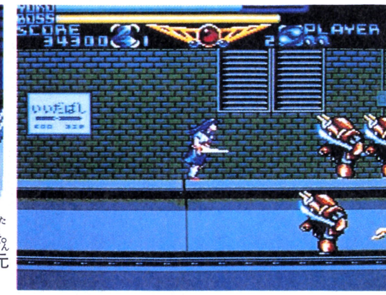
ACT.1 異次元世界の入口へ走れ！

まずは、オフェンス用アイテムを使いこなすのだ

ACT.1はリアリティの世界。だから、ぼくらの優子ちゃんはセーラー服なんかを着ちゃっている。ちょっと、スカートの長さが気にいらないけど、かわいいから許しちゃう。

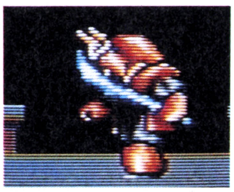
さて、優子は異次元世界への入口となっている、地下鉄構内へと入っていくことになる。ここのマップは、3段の構成になっているけれど、基本的には、ただひたすら横へ横へと走ればいいのだ。敵も強くないし、まあ、ほんの小手しらべの面だ。オフェンス用アイテムの使い方などをマスターしつつ、ぼちぼち行こうぜ。



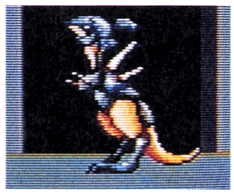


⬆優子ちゃんのセーラー服姿。
➡なぜか、いいだばしが異次元世界への入口となっている。

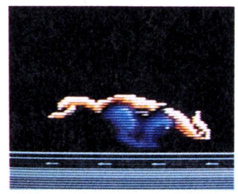
敵キャラ別攻略ポイント



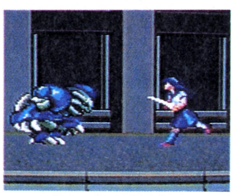
⬆ときどきジャンプするのがやっかいだが、連打でＯＫ。



⬆ゆっくりとはねながら寄ってくるだけ。こいつも連打で。



⬆背が低いので、すわって連打か、ジャンプで飛び越せ。

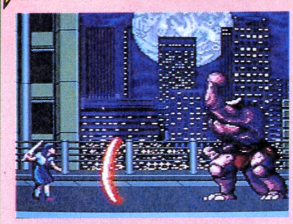


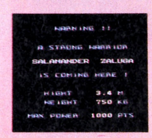
⬅小ボスだ。小ボスは倒さないと先に進めない。敵の鼻先で連打し、すばやくヒット&ランだ。



⬅小ボス。こいつは弾を撃ってくるので、カッターにかぎる。カッターさえ装備していれば楽勝。

BOSS 赤闘龍ザルーガ





⬆ビームをくり出してくる。こっつい敵なのだ。
⬅ザルーガの3サイズ。違うか。

ザルーガとのバトルの直前に出会う小ボスを倒すと、インビジビリティが手に入る。これを、ザルーガを画面の隅に追いつめた状態で使って、あとはひたすら攻撃すれば、ラクラクと倒せてしまうぞ。

ACT.2 洞くつの中をかけ抜けろ！

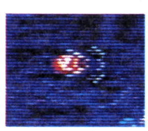
谷底に落ちるとミスになるのだ

ACT.2は異次元世界だけあって、マップも少し立体的になり、敵もバラエティに富んでいるぞ。けれど、マップは、迷うほど複雑ではないし、敵も、動きのパターンさえ覚えれば楽勝。ただ、谷底に落ちないように注意しよう。



⬆ツララが頭上から次々と落ちてくるところがある。よく見てよけろ。

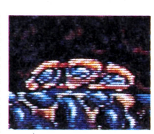
敵キャラ別攻略ポイント



⬆フワフワと集団で空中を飛ぶ。小さいけれどイヤな奴。1匹ずつ倒していくしかない。



⬆図体が大きいだけに、こちらの攻撃が当たりやすく、楽勝。動きが遅いので逃げるのも手。



⬆床をはっている。パワーアップしたカッターを装備していなければ、すわって攻撃だ。



⬆ジャンプしながら切りつけてくるのがいやらしい。姿が見えたらジャンプの前に即倒せ。



⬆集団で発生する地帯がある。いやな動きをするが、オプションバリアを使えば大丈夫。



⬆弾を撃ってくるのでカッターが良いが、なくてもこの弾はジャンプで軽くよけられる。



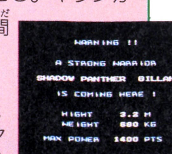
⬆動かないが、一定の間隔で弾丸を吐く。倒すとライフ大を持っているヤツがいるぞ。



⬆小ボス。2方向に弾を撃つので、やっぱりカッターが最適。少し距離をおいて戦おう。

BOSS 黒豹龍ギラン

ギランは、頭上からゴミのようなものを降らせる(まるで『R-TYPE II』)が、直前に手に入るクラッシュを使えば、このゴミは一瞬にしてすべて消すことができる。ギランがゴミを降らせている間に、連続攻撃で倒せ。



➡ギランのデータなのだ。
⬇こーんなゴミなんか、クラッシュで一掃だもんね！

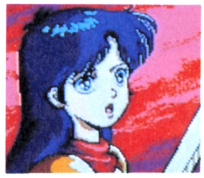


ACT.3 一刻も早くヴァニティ城へ

ログレス軍は滅んだが…

ログレス軍の唯一の残党、ギランを倒してほっとしたのもつかの間、ジューダがやってきて、「ヴァニティ城がメガス軍の侵攻を受けて、占領された」とあわただしく伝えた。優子は、急いでヴァニティ城に向かう。ヴァリスたちは、果たして無事なのだろうか…。

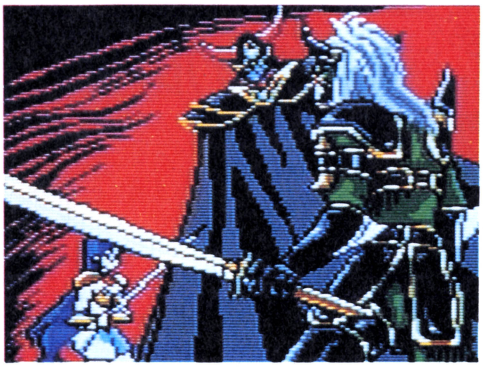
ゲームもいよいよ中盤。ROM²ならではの美しいアニメを楽しみながら、この辺でストーリーを振り返って、今後の展開を予想してみてはどうかな?



⬅さすがROM²、優子ちゃんの美貌がいちだんとさえるなあ。



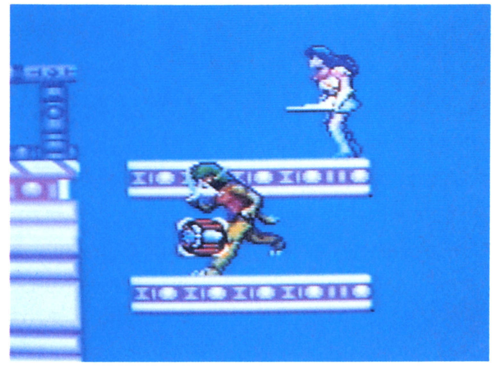
⬅ジューダが優子を呼びにきた。ヴァリアは大丈夫だろうか?



⬅優子は、ついにメガスと対面。しかし、剣を交えることもなく、ひとまず別れたのだった。

⬇こうして、奥のアイテムからとり、最後にタイムストップを。





⬅下から上がるときにホーミングが見えないため、知らない間にとらないように注意しよう。

攻略の決め手はアイテムだ

ACT.3は空中楼閣が舞台となり、雰囲気がガラリと変わる。下のマップを見てもらえばわかると思うけれど、とにかく長いのだ。この長いルートをクリアするには、アイテムの入手がカギになるわけだが、ポイントは2つ。下に示したA・B地点だ。A地点では、ホーミングをとらないために(アイテムはカッターにかぎるのだ)上の写真のように、右からジャンプしよう。B地点では、左の写真のようにジャンプして、タイムストップを最後にとる。そして、ガイアスとの対決に備えよう。これで完璧だね。

ACT.3全マップだ!

マップの見方

アイテムのバックの色が赤いものは、敵を倒して出現するもの。バックの青いものは、最初からそこに置いてあるもの。★印は、小ボスの出現地点を表している。



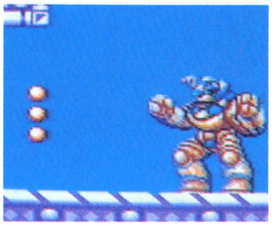
⬅われらが優子ちゃんのコスチュームを、全身カットで、ドドーンと紹介しちゃうぞい。

⬆針の上を動くリフトに乗っていった先は、アイテムの宝庫。だけど、ごきげんでとびつかないように。あとのことを考えて、とる順番を、ちゃんと決めてからね。

敵キャラ別攻略ポイント



⬅ウロウロと優子を追いかけ回し、射程距離に入ると、ソードで攻撃してくる。見つけたら早めに倒してしまおう。



⬅小ボス。弾を3方向に撃ってくる。こいつにも、カッターが最適の武器。カッターをパワーアップしておけば楽勝。



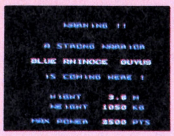
⬅倒すよりも、ジャンプして飛び越えてしまったほうがラクだけれど、ときどき、立ち止まったりするので注意しよう。



⬅一定の距離まで接近するとモソモソ動きだして、ゆっくり迫ってくる。少々カタイが正攻法で倒そう。単純な敵だ。

BOSS 蒼犀のガイアス

ガイアスは、身体からパーツを発し、それを空中に飛び回らせ攻撃してくる。これが結構、うっとうしい。そこで、ポイントBでとったタイムストップを使おう。これで、楽勝。もっとも、最高レベルのカッターさえ装備していれば、タイムストップなしでも楽に倒すことができる。



ガイアスは、それほどたいしたことはないボスだ。

➡蒼犀なのだから、やはり、角は頭ではなく、鼻先につけてほしかった。



⬆この、おなかのあたりから出ているものが空中を飛び回り始める前にやっつけておかないと、あとが面倒になる。

LET'S PLAY

How to WIN

ハウ ツー ウィン

ワンポイントアドバイス

カッターをうまく使おう

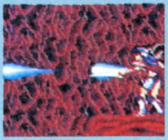
このゲームの攻略のポイントは、カッター以外のオフェンス用アイテムをいかにとらないようにするかにある。敵を倒して出現するアイテムは、スクロールして消すことができるぞ。

カッター



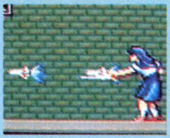
⬆とにかく、一番のおすすめアイテムだ。最高レベルでは、優子の身体をスッポリと守ってくれるサイズになり、バリアの役目を果たしてくれる。

ノーマル



⬆優子が最初から装備しているアイテムだけあって、特徴のない、文字通り、ノーマルなアイテムだ。正当派にこだわるキミは、これで挑戦するのもいいかもね。

ホーミング



⬆敵を追尾する。レベルアップすると、連射がきくようになる。狙いを定めなくてもいい反面、思い通りのところに弾が当たってくれないという不便さもある。

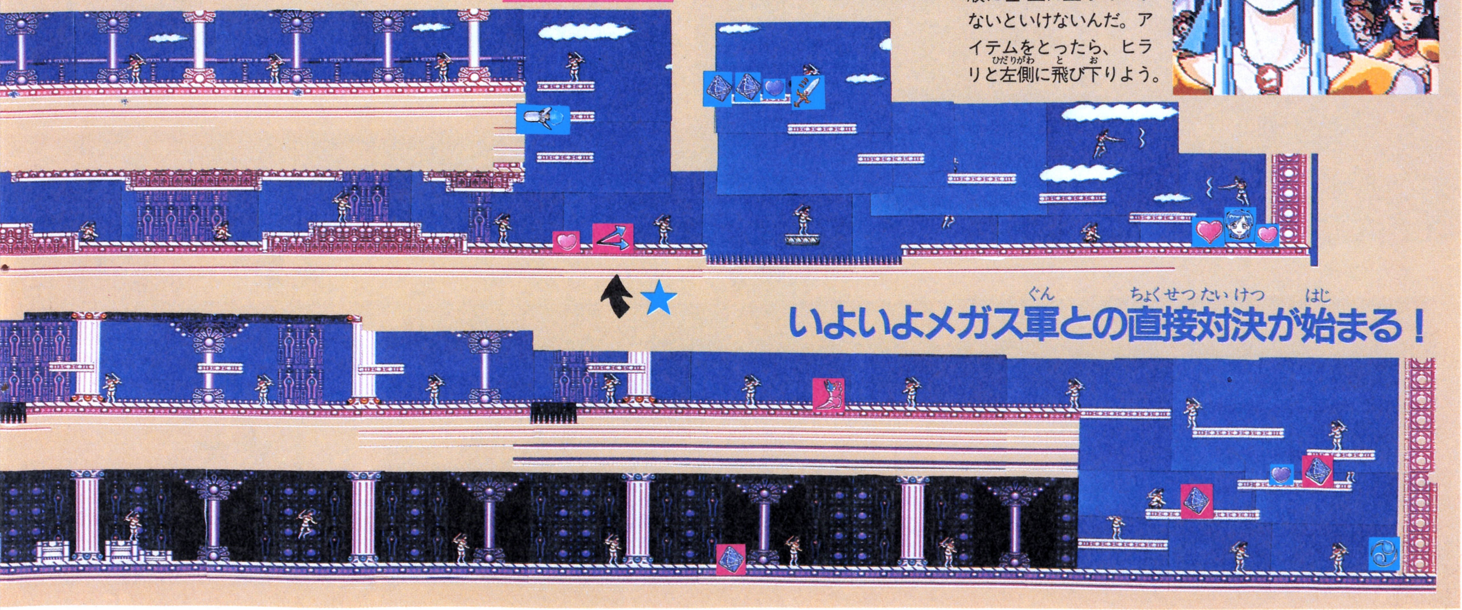
デュアル



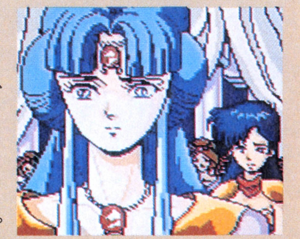
⬆上のほうにいる敵に対しても通用するという点で、場所によってはカッターにひけをとらないくらい、有効だ。だけど、やっぱり弾は防げないし…。

ガイアスと対決だ!!

ポイントA



⬆この部分のアイテムをとるためには、マップを見てもらえばわかるけど、一番右はじまで行って、順に左上に上っていかないといけないんだ。アイテムをとったら、ヒラリと左側に飛び下りよう。



いよいよメガス軍との直接対決が始まる！

ACT.4 さあ後半戦、心してかかれ

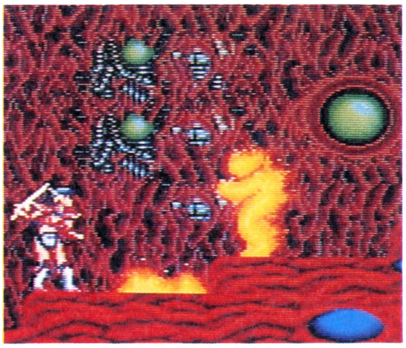
ヴァリアは死すとも…

ヴァニティ城に急いだ優子を待っていたのは、ヴァリアの死という悲しい事実であった。しかし、優子は、もっと衝撃的な事実を知ることになる。ヴァリアの遺言によると、なんと、優子はヴァルナの双子の姉だというではないか！ 優子は思わず絶句してしまった…。

ドラマティックなエンディングに向けて、いよいよ、謎が解け始めた。優子の生い立ちが、あのメガスと優子との、奇妙な接点になるということを、優子自身はもちろん、ヴェカンティの人々も、知るよしもなかった。

㊙アイテムはカッター

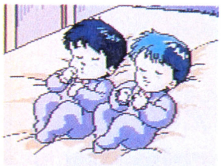
ACT．4のマップは構成がやや複雑なので、このマップをよく見て、迷わないように、無駄な道を通らないように、効率よく進んでほしい。この面の攻略にこそ、カッターが絶対に欠かせない。この面を始めるとき、カッターを装備していなかったら、カッターを装備して出なおしたほうが、きっと早い。面の途中でカッターを装備できるが、そこまで行くのは、とてもツライ。



⬆左右から走りよってくるファイヤーマンは、倒すとその場でしばらく燃えあがってしまうから注意。

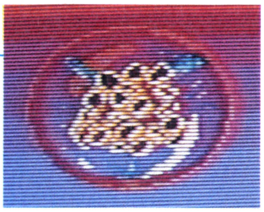


➡優子は精いっぱい走ったけれど、ヴァリアはすでに、この世の者ではなくなっていた。かわいそうな優子。

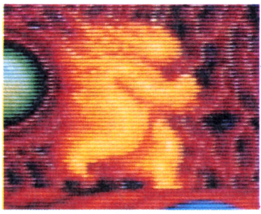


⬅ヴァリアの遺言によって、優子とヴァルナが、実は双子の姉と妹だったことが、判明したのだった。

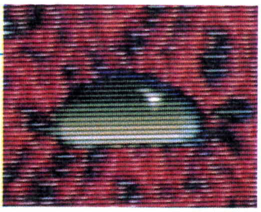
敵キャラ別攻略ポイント



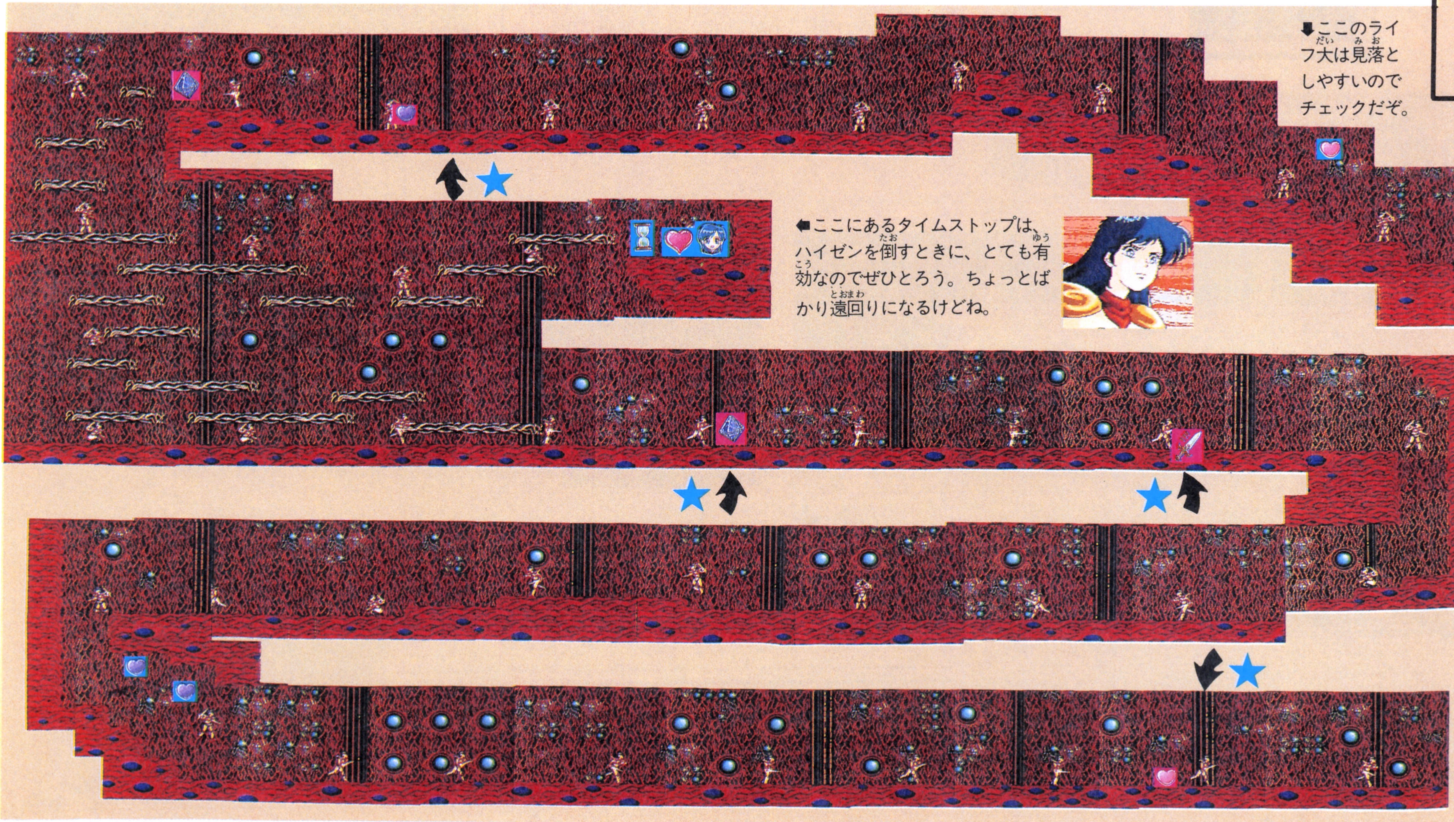
➡ACT．4の最初で、いきなり出会う。上空よりフワフワと下りてくるので、頭上に注意。動きは遅いから平気だね。



⬅あちらこちらで、左右から、すばやく走りよってくる。見つけたら、近づかれないうちに倒してしまえ。



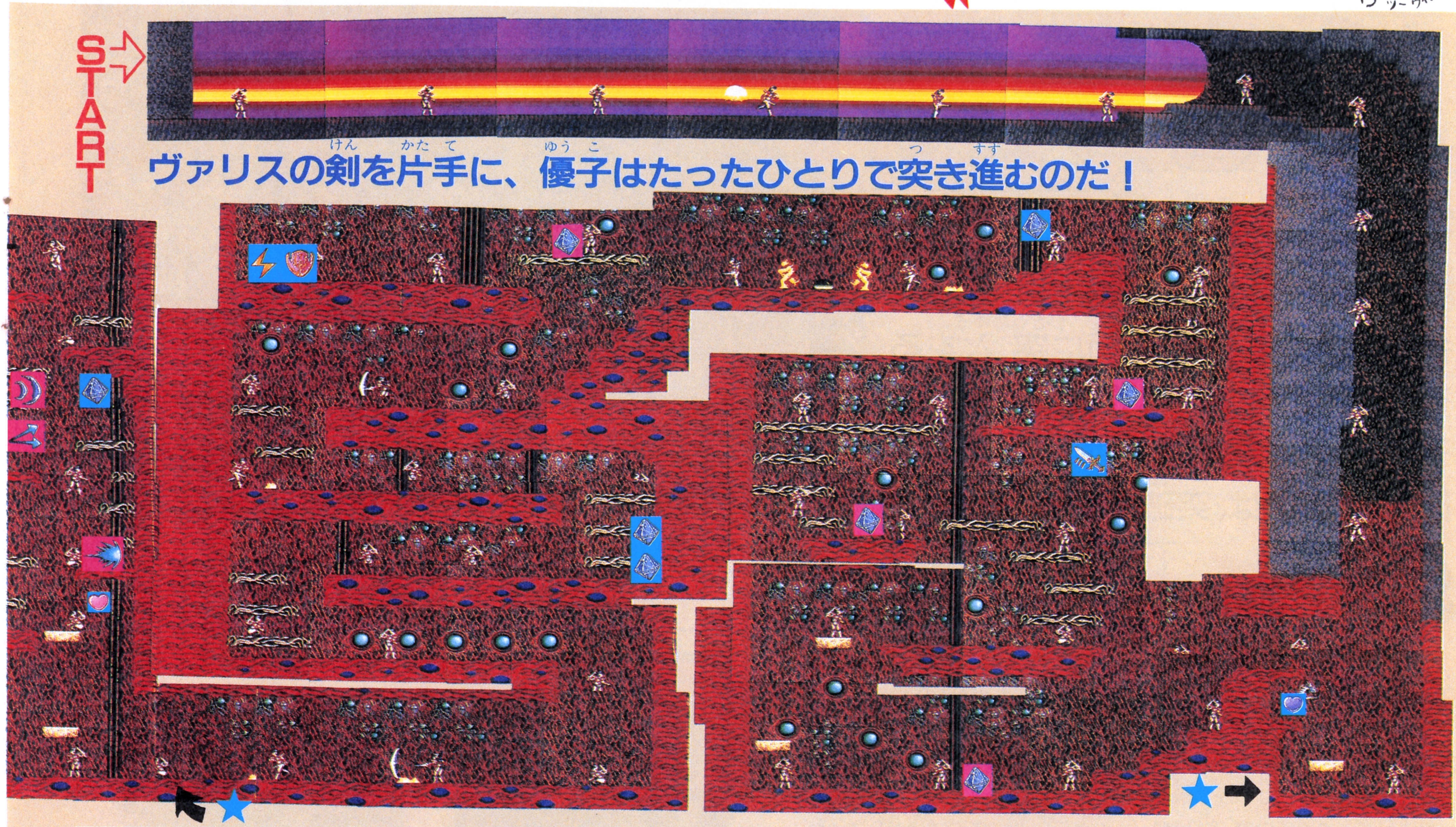
➡突然、天井からズドンと落ちてくる。落ちたあともピョコピョコはねるし、少々やっかいだ。無視して飛び越してしまえ。



⬇ここのライフ大は見落としやすいのでチェックだぞ。

⬅ここにあるタイムストップは、ハイゼンを倒すときに、とても有効なのでぜひとろう。ちょっとばかり遠回りになるけどね。

これがACT.4全マップだ!



コイツらに要注意だ!!



⬆弾を撃ってくる。カッターがないとつらい。立ったときしか、倒せないぞ。

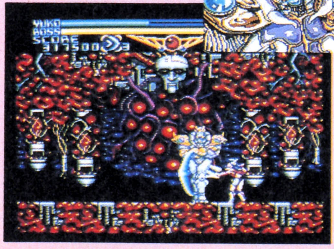


⬆小ボスだ。こいつの弾は、すわればよけられる。画面隅に追いつめて連打で倒せ!

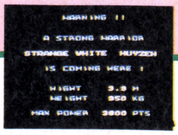
BOSS 妖狛のハイゼン



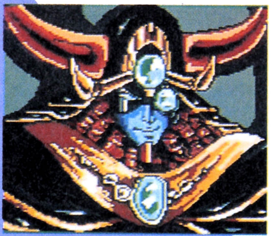
左のマップに書き込んだ地点のタイムストップを、ハイゼンが画面の隅にいるときに使って連打で楽勝。気をつけてほしいのは、ハイゼンは、地上に出ているとき以外は無敵ということ。



⬆クルクル回りながら、地面にもぐったり出たりする。イマイチよくわからんヤツだ。



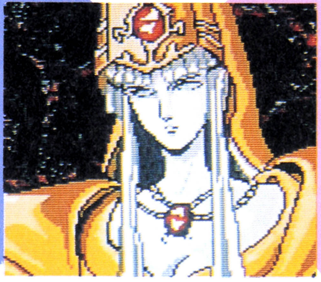
そして物語は佳境に…



⬆こいつが、幻夢皇帝メガスだ。反ログレス軍を圧倒的優位に導いたすぐれもの。

ROM²ならではの美しいアニメーションによって語られてきたストーリーも、ゲーム後半になって、いよいよ謎の核心に迫ってくるぞ。

優子の実の母であったヴァリアは、メガス軍の魔の手にかかってしまった。が、そのヴァリアは、幽体となって、メガスのもとに現れた。ヴァリアの狙いはどこにあるのか。はたまた、メガスの語る「次の者」とは、いったい何のことなのだろうか。



➡メガス軍に攻撃を受け、あえない最期をとげたヴァリア。メガスのもとに、亡霊として現れたのだ。

ACT.5、6はこうなる

ACT.5、6になると、さすがに敵の攻撃はきびしくなる。とくにACT.6は、一度死んで、アイテムがパワーダウンしてしまったら、クリアは相当難しいぞ。くれぐれも、ミスしないようにしよう。

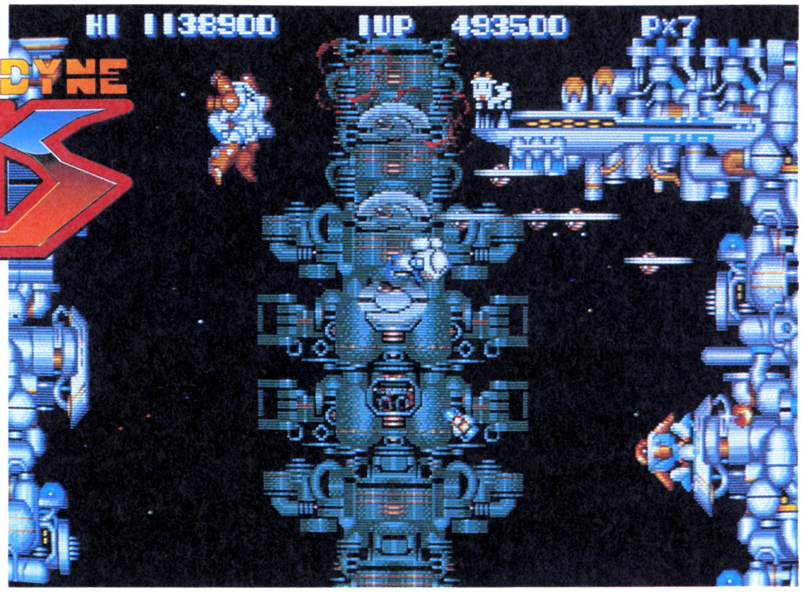
あっと驚くドラマティックなエンディングがキミを待っているぞ!

最終面までの完全攻略法公開

サイドアーム

HYPER DYNE SIDE ARMS

NECアベニュー／7月14日発売／¥5,400



前半のステージは突破できたかな？今回はいよいよ後半面に突入するぞ。その難度はかなり"きてる"と言っても過言ではない。だけどポイントさえつかめば、突破は十分可能だ!!

STAGE6 ステージ 恐怖の縦スクロール・パート2!!

3面もそうだったけど、縦スクロール面は「はよ終わってくれー」と叫びたくなるイヤラシサ。縦&横の動きが、横長の障害物のせいで大きく制限され、なおかつ敵や敵の弾が飛んでくるので、逃げ場に困ってしまうのだ。だから、どのポイントでどの敵が出現するかを細かくチェックするのが重要。

ただありがたいことに、この面の敵はほとんどが右側から出現する。センチピードもなるべく左側に引きつけて処理すれば、少しは楽だ。ただし中盤では、一部の敵が左から出現するので注意してくれ。

また、後半は敵に囲まれる形になりやすいので、合体してないと苦戦する。合体Powは必ずとれ！

Ⓐアパッチをマーク



⬆最初はアパッチ地獄。左側で待ってカプセルを破壊し、一網打尽にしよう。

Ⓑ突然コマンチ!!



⬆通称「エビせんべい」。これも左側で待って、出現直後をたたくのだ。

Ⓒ狭いのキライっ!!

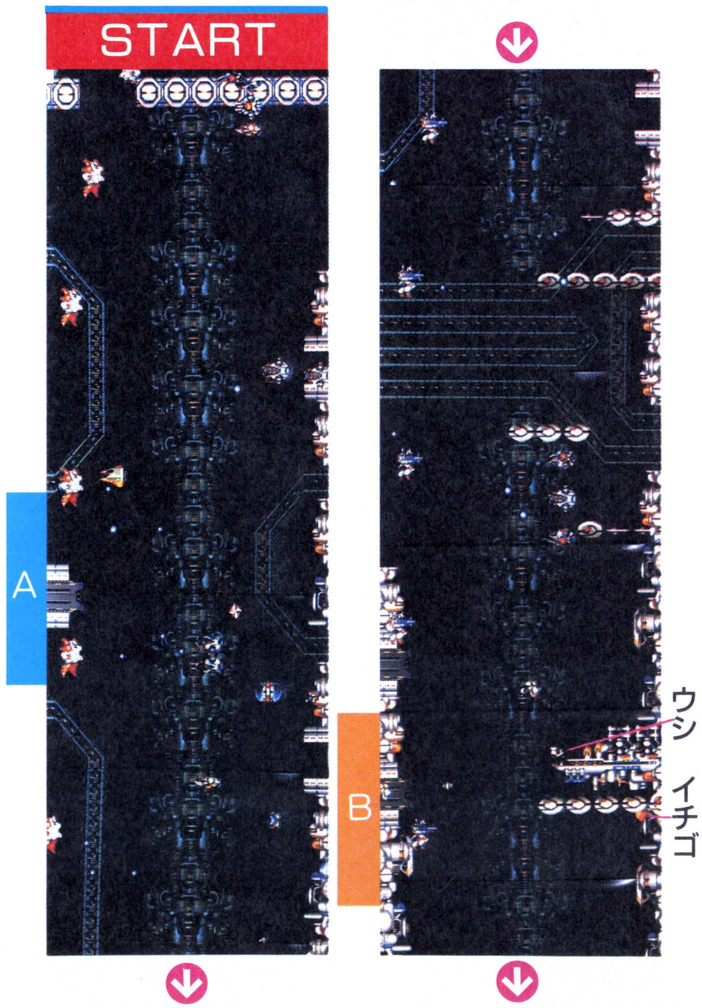


⬆この面最大の難所。敵が見えにくいので、飛んでくる弾に神経を集中させること。

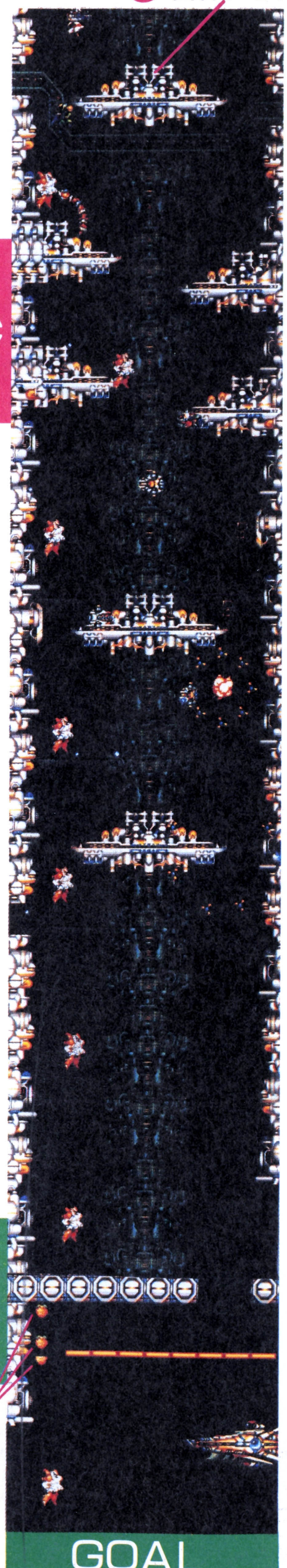
Ⓓ床の裏側で待て

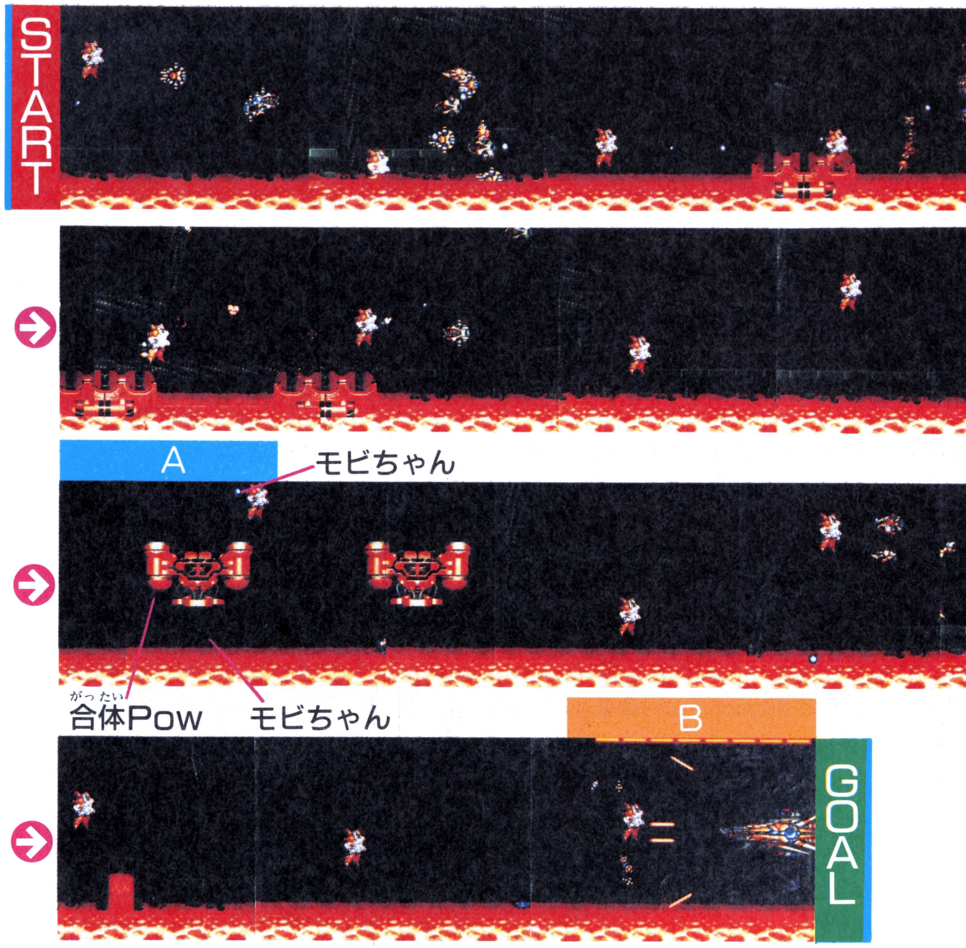


⬆この壁が出たら注意！　ザクが大量に降ってくるので、下に回り込んで待ちぶせだ。



STAGE7 ステージ Powは速攻で回収





これといっていやらしい敵はいないのだが、この面あたりから空中物の数が鬼のように多くなってくる。

とくに気をつけたいのは、フラッシュBが出すPowの処理。画面上に残しておくと、自機の弾が前方に通らないばかりか、敵弾が通り抜けてくるという、障害物のような存在になってしまうのだ。Powは出現したら、即回収。画面に残すな!!

また、この面には1UPが2か所ある。忘れずにとろう。

これがコワイんです



⬅こんな状態で縦に4つもPowを残すと、前方に弾が届かなくなって非常に危険だ。敵の多い中では、悪魔のマジックミラーになる！

Ⓐ砲台は早めに落とそう！



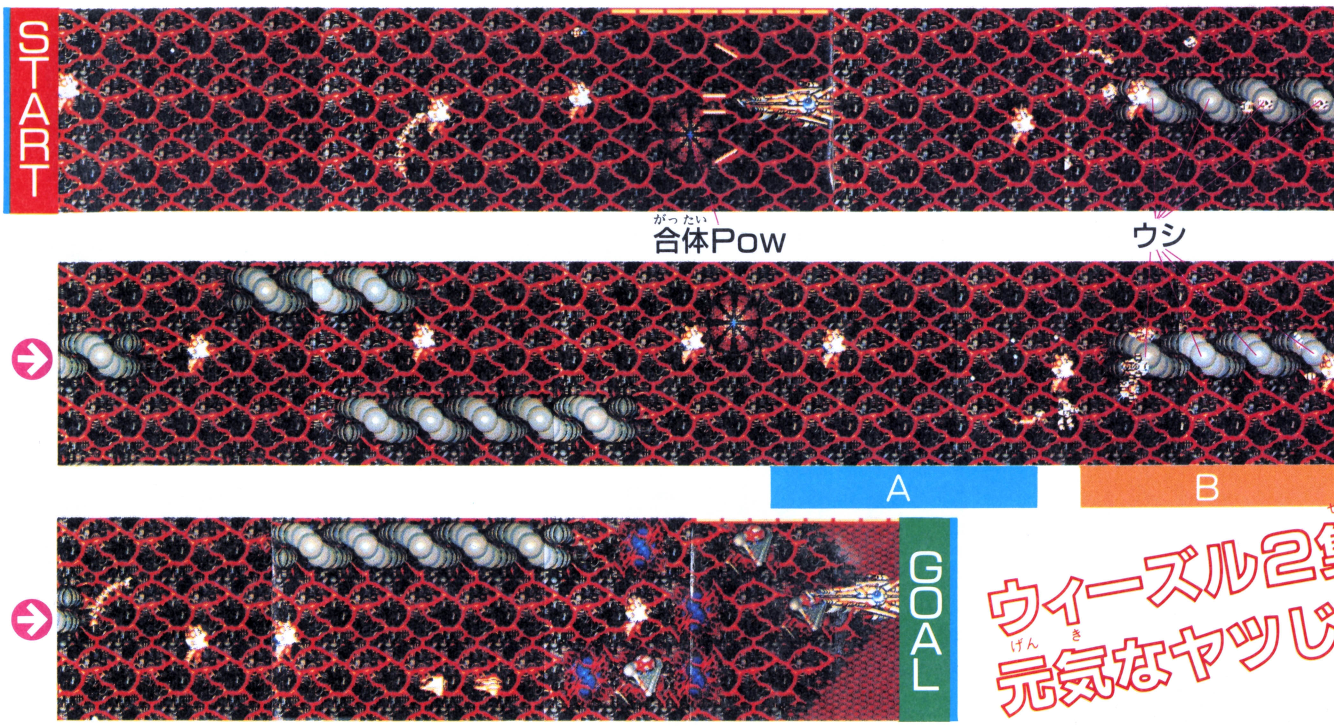
⬅センチピードが出てくると、攻撃がかわしにくくなってしまう。

Ⓑセンチピードの処理が問題



⬅これもセンチピードがらみの例。手前で処理しないとドツボにハマる。

STAGE 8 ステージ ボゾンの胎盤に突入したぞ



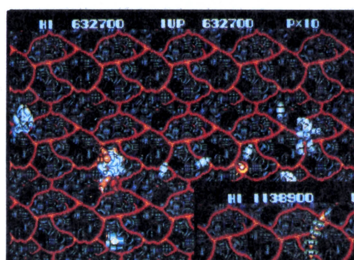
ウィーズル2隻！元気なヤツじゃ

空中物がごちゃごちゃ飛んでくる面だが、それほど難しくはない。

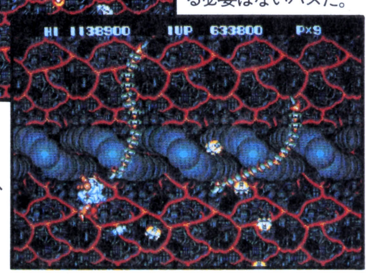
ポイントとなるのは、前半でのズゴックの大群と、後半のセンチピード2匹だろう。

前半のズゴックは機の前後から出現し、ホーミングミサイルを撃ちまくってくるぞ。画面の中央でかまえて、手ぎわよく処理しよう。

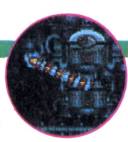
後半のセンチピードは、2匹とも長いヤツが出る。ほかの空中物が右側から大量に出現するので、左側で誘導して、ひたすら撃とう。



Ⓐ ⬅ズゴック軍団のホーミングミサイル攻撃。ミサイルに照準をしぼって攻撃していれば、あわてる必要はないハズだ。



Ⓑ ➡ここはちとツライ所。画面の左側をフルに使って、2匹まとめて誘導するのがベスト。右側に出ると奇襲をくらうぞ。



とにかく「センチピード」!!

「しつっこいんだよ、おめーは！」と叫んでも、とにかくつきまとってくるのがコイツ。

とにかく徹底的に頭を狙って撃つしかないのだが、それだけではほかの敵の弾のエジキになってしまう。そこでポイントとなるのが、「誘導」のテクだ。

センチピードを大きめのホーミングミサイルと考え、自機に引きつけながらほかの敵を攻撃する。自分の流れに組み込んでしまえ！



⬅なるべく引きつけて、ひたすら頭を狙おう。ホーミングミサイルはオマケ。

ボスキャラ紹介

イキな特攻野郎はなかなか手ゴワイのだ！

6面から毎面出てくる戦艦「ウィーズル」。レーザー攻撃だけなら、タルタロスやフレイダーマウスと変わらないんだけど、ときどき何の予告もなくこちらに突っ込んでくる。これがまったくの不規則だからタイヘン！　しかもカタイ!!

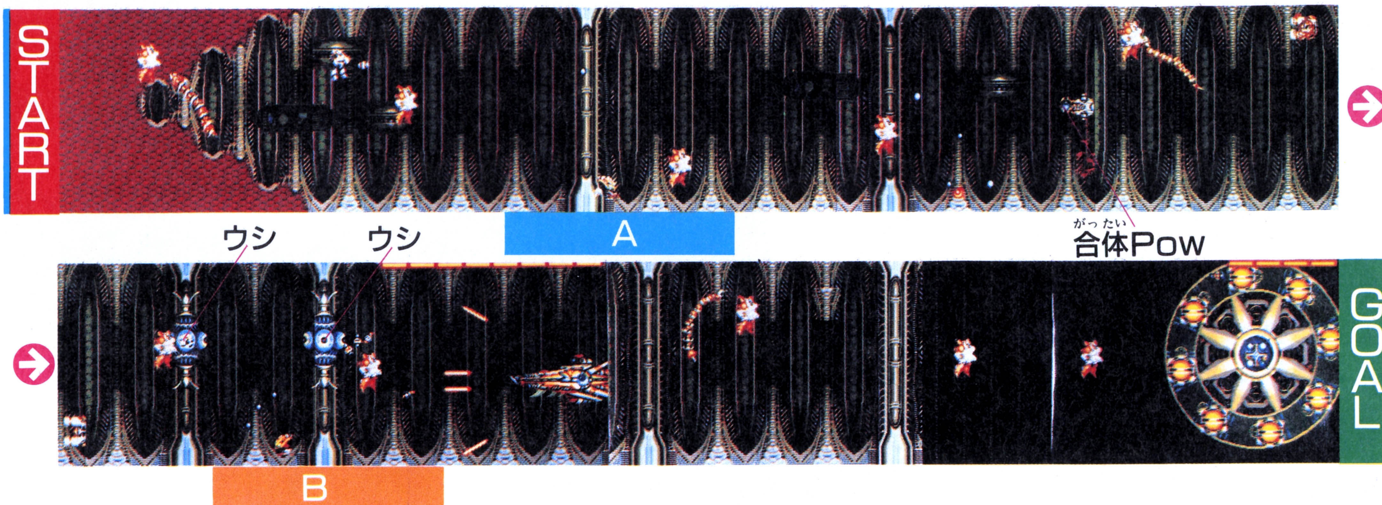
自機は左側にベッタリくっついた状態で、手がたく料理するのが無難だ。前に出ると特攻をよけきれなくなる。

まさに“猪突猛進”メカですな。



⬆ホーミングミサイルを撃ち残すと、こんなことになりかねない。確実に処理すれば大丈夫。

STAGE 9 ステージ 総攻撃！　気を抜くな！



さて、残りあとわずか。いよいよ攻撃が激しくなるので、気合一発・強行突破……もとい、慎重に！

黙っていると、画面中が敵で埋めつくされてしまう恐怖の面。こんな面だから、広範囲をカバーできる3WAYがないと、かなりつらい展開になる。

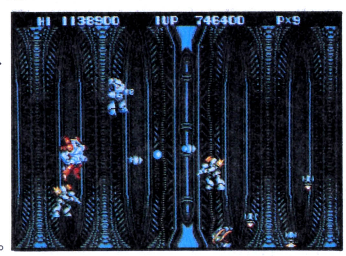
そこでどうするかというと、「3WAYは死んでも残せ!!」——これなのである。

敵や敵弾に囲まれて「あっ、こりゃダメだ」と思ったら、RUNボタンで武器セレクトモードにして、なくなってもどーでもいいような武器にしてしまうのだ。そうすれば、たとえやられても「攻めのカナメ」でもある3WAYを残せる。ま、これはときにはあきらめもかんじん——という場合の非常手段ね。

自機のポジションは、まん中よりやや左寄りがベスト。左右から敵の出てくる面なので、端に寄ってしまうと命とりになるぞ!!

地上を歩行するダックも、残すとかなりヤッカイだ。出現したら優先的に倒していこう。

Ⓐ地上の敵をマークせよ!!



➡地上を歩行するダックと、ピョンピョンとびはねるザク。いやらしい敵タックの複合攻撃だ。弾幕をうまくはるのがコツ。

Ⓑやはり出てくるアパッチ



⬅直後にウィーズルが出現するので、あまり前に出ないことが重要。ウシがキミの行動を監視しているゾ!!（超ウソ）

だんだん弱くなるヤツ!!



⬆ホーミングミサイルは撃ち消すこともできるので、この面のギガイアは単なるカモ。楽勝だぞ。

STAGE 10 ステージ 最終兵器との対決！

さて、ギガイアを倒して下に降りていくと、背景が悪魔の顔みたいな場所で止まる。そして東の花道（なんだそりゃ）から、最終兵器「バハムート・センチピード」が堂々の入場！　頭から尻尾から、8方向に弾をまき散らしながら迫ってくる。ウーン、まさに死の花火大会。

こいつは普通のセンチピードとは逆に、ある程度の距離を保って攻撃すること。相手と点対称のポジションをキープして頭を撃ちまくろう。

こいつを倒せば、ボゾンは壊滅だっ!!



⬅とにかく巨大！　強い!! なるべく近づかずに、弾をよけるスペースを確保して戦うのだ。

まとめ

一発勝負じゃ超ハード!!
敵を知りつくすのがカギ

「この面は難しくない」とかいう表現を使ったけど、それはあくまで『サイドアーム』というゲームの中での相対的なレベル。1つ1つ取り出してみると、どの面もメチャ難なのだ。

だからといって、最初から投げちゃいかんのだな。まず左右の撃ち分けに慣れて、敵の出現ポイントを押さえながらやり込んでいくと、必ず先に進めるゲームであることは保証するヨ!!

グラフィック＋ゲーム性＋サウンドと3拍子そろったこのシューティング、ハマらない手はない!!

麻雀仙人に勝つのも夢じゃない

わいわい麻雀 ゆかいな雀友たち



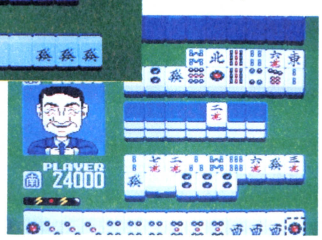
ビデオシステム／発売中／¥5,800

とっても楽しい『わいわい麻雀』だけど、勝ちぬけないのがツライ！ そんなキミに贈る麻雀講座。実戦にも役立つ5つの教訓もついてるのだ。

講座1 ゲームならではのクセを見ぬけ



←対子系の手が育ちやすいから、7巡めにしてこんな手も和了れちゃう。七対子などの手でも、早い巡めなら四暗刻を狙ってみよう。



➡一色手もかなり楽にテンパイできる。このときも、8巡めの發打ちでテンパイした。狙うときは頭から決め打ちで狙っていこう。

昔むかしのジャンピュータ時代から、麻雀ゲームにはクセがあると言われている。そのクセを見ぬき、逆に利用して和了に持ち込むのが、コンピュータ麻雀ゲームの攻略法だ。

代表的な3つのクセをあげよう。

①対子系の手（四暗刻・対々・七対子など）が育ちやすい。

②ときとして、役満や清一色をすぐにテンパイする。

③シャボ待ちは和了りやすい。

以上はこの『わいわい麻雀』にも当てはまるので、頭に入れておこう。

講座2 敵雀士別ワンポイント攻略アドバイス（中級 上級）

田ケ森●一良



←一色手を得意とするタイプだけにテンパイが遅い。早い巡めの和了にかけよう。

石ノ坂●浩次



←インテリ男というフレコミだが、それほど強くはない。強気で勝負していっても勝てるはずだ。

一ツ橋●三華子



←ドラ含みの七対子に注意。遅い巡めでのドラ打ちは危険だ。ドラを使いきれるような手作りを。

竹下●総司



←一九牌や字牌をからめたチャンタ系の手を得意とする。逆にタンヤオのテンパイで当たり牌を待て。

久留米●宏



←上級者クラスと戦うときは、リーチは控えよう。ヤミ和了が多いので、透視メガネで対抗しよう。

アイロン●シュタイン

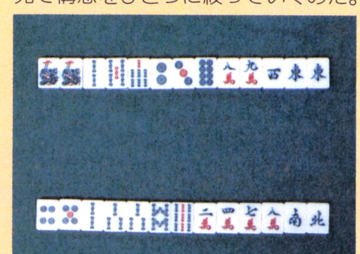


←仙人の前の一番の強敵だ。自分が親のときにアイテムを使って、一気に点差をつけよう。

麻雀が10倍強くなる 5つの教訓 その1

教訓1 配牌でプランを

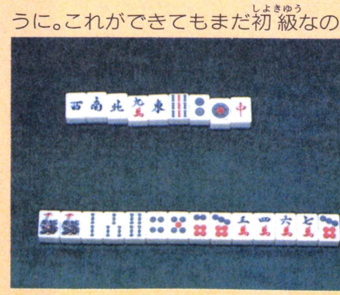
配牌を手にしたら、それからどのようなテンパイに持っていけるかの構想を練る。できる限りのパターンを考えよう。その後ツモを見て構想をひとつに絞っていくのだ。



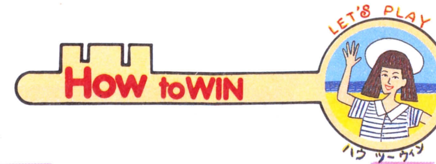
←上はチャンタ系、下はタンピン系という風に。あとはツモに相談。

教訓2 タンピンが基本

麻雀の基本はタンピンだ。まずはリャンメン待ちの牌を作り、タンピンがしっかりテンパイできるようにせよ。そして、三色同順や一盃口など、複合する役を狙って手を高くしていくように。これができてもまだ初級なのだぞ。



←一索の対子なんか落として、タンピンのテンパイに。



講座3 アイテムをうまく使え

麻雀ゲームのクセを知り、そして敵を知ったところで、勝利に一歩近づく講座に入ろう。まずはこのゲームの特徴のひとつ、5種のアイテムをいかに有効に使うかということだ。

5種のアイテムの効用は右の表の通り。どれも利用価値の高いものばかりだが、買っておきたいアイテムの優先順位は、①イナズマ立直棒、②牌交換券、③お守り、④悪あがきカード、⑤透視メガネとなる。所持金と状況を見て、有効なアイテムから揃えよう。

たとえば透視メガネは、絶対に振り込めない状況のときなどに有効であるが、普段はさほど有効ではない。あれば便利という程度だ。

アイテム一覧表

牌交換券	配牌のうち、必要のない牌を交換することができる。
悪あがきカード	流局したときにテンパイしていると、5回ラストチャンスを与えられる。
透視メガネ	対戦相手の手牌がすけて見える。これで振り込む心配はなくなる。
イナズマ立直棒	リーチをかけたとき、必ず一発ツモができるようになる。
お守り	三色同順や一気通貫などが楽に狙える配牌がくる。ただし高い。

牌交換券

自分が親のときに使え。配牌がかなり悪くてもそれなりにはなる。また、手がいいときに使えば、予想以上にテンパイが早くなるぞ。

悪あがきカード

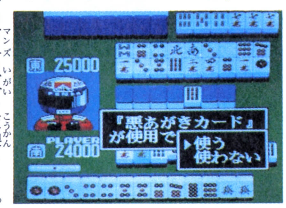
あまり意味のないアイテムと思われがちだが、点差が少ないときやイイ手をはっているときは使っていこう。ダメでもともとなんだから。

イナズマ立直棒

高い手をはったときなど、ガンガン使っていくべし。ただし相手を負かしたときに残る金額で、再びこのアイテムが買えるように計算すること。



⬅万子以外を交換しよう。



⬅和了れたらめっけもの。



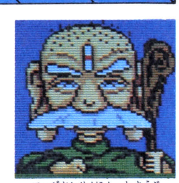
⬅ドラ単騎にも使える。

講座4 これで麻雀仙人に勝てる



⬅四暗刻テンパイ。すかさず必殺のイナズマ立直棒を使うのだ。

さて、いよいよ麻雀仙人との戦いだ。コツは講座3の応用で、アイテムをさらにうまく使うということ。



⬆麻雀仙人と勝負だ。

ただし、麻雀仙人との戦いの直前にアイテムを購入することはできないので、それより前の勝負でアイテムを買い、使わずにとっておくこと。

仙人に勝つために必要なアイテムは、イナズマ立直棒と、できれば牌交換券があるといい。そしてめざす手は、とにかく役満。比較的テンパイしやすいのは、講座1にもあるように四暗刻だ。そこで、対子の多い配牌のときに牌交換券を使う。これでかなり四暗刻に近づくはず。そしてテンパイまでひたすらネバる。テンパイしたところでイナズマ立直棒の登場。役満ツモで一気にカタをつけるのだ！　これで勝てる。

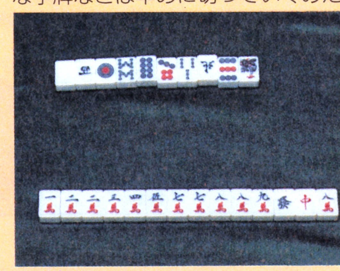


➡見事和了った。ただし、役満の点数で仙人をハコ点にできなくちゃ意味ないぞ。

麻雀が10倍強くなる 5つの教訓 その2

教訓3 一色手の心得

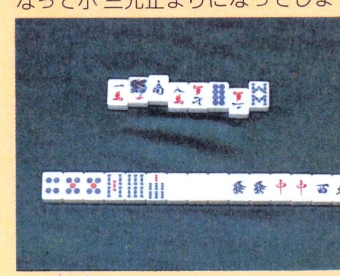
多少上級向けの話になるが、実戦では捨牌にも気を配ろう。とくに一色手の場合、見え見えでは相手が振り込んでくれない。不要な字牌などは早めに切っていくのだ。



⬅字牌を早めに切るだけでも、一色手のにおいはだいぶ消える。

教訓4 役満は決め打ち

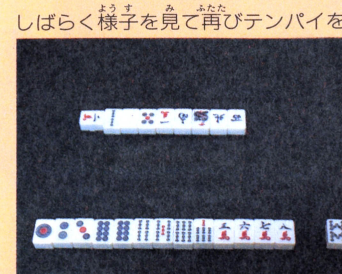
役満を狙うときは、決め打ちでいこう。下の写真のときなど、この時点で4ピンを打っていい。残して3ピンなどがくると、弱気になって小三元止まりになってしまうからだ。



⬅西北は安全牌として残し、4ピン打ちで大三元の決め打ちを。

教訓5 リーチにはスジ

最後は守りに関する教訓。下の写真、敵のリーチだ。自分も3万を切ればテンパイだが、ここは無理せずスジの8ピンを対子落とし。しばらく様子を見て再びテンパイをめざせ。



⬅5ピンのスジの8ピン打ちで回そう。3万が重なればリーチ。



わがまま

桃太郎チーム絵日記

PEACH BOYS MESSAGE

桃太郎伝達

ももたろうでんたつ Vol.5

これがスタッフだ!!


さくま将軍


老中桝田省治


若年寄飯塚裕之

将軍：さくまあきら／老中：桝田省治／若年寄：飯塚裕之／旗本：薄谷正和、井沢寛、原口一也／大奥：増田景子、松本多津／太鼓持ち：おのちん／所司代：服部隆彦／大名：土居孝幸、関口和之─以上が桃太郎チームスタッフです。

「桃太郎活劇【P-TYPE 改め】」経過報告

スケジュール確定！ そして桃の数とは!?

5月のある昼下がり、札幌・ハドソンから桃太郎チームへ、緊急信号が入った。『桃太郎活劇』の制作進行が、遅れ気味だというのだ。このままでは、年内の発売も危うくなると聞いて、あわてた桃太郎チームは、急きょ若年寄・飯塚を全権大使として、札幌に派遣することとなった。

出発前に、さくま将軍、老中・桝田との入念な打ち合わせを行った若年寄・飯塚は、5月29日、札幌に向けて機上の人となったのだった。

そして2日後の5月31日、あわただしい日程ながら、無事その大役を果たして、若年寄・飯塚は帰京した。その日の夜、東京は高田馬場の桃太郎チーム本拠地でさっそく『桃太郎活劇』について、さくま将軍、老中・桝田、若年寄・飯塚の3巨頭会談が催された。そこで、その内容を、そっと㊙PCエンジンの読者のみなさんにレポートしちゃおう。

まず、肝心のスケジュールだが、6月中旬ぐらいには、1面が動かせるようになるようだ。6月いっぱいには、2面以降のマップも決定、7月の終わり頃には、デバッグを開始できるようにする。そして、8月中旬には、すべての作業を終え、マスターアップするのを目標にするということらしい。

ただし、それでも、今年の後半は工場が混んでいるので、発売はどうやら12月になってしまいそうなのだ。楽しみにしている人にはもうしわけないけど、もう少し待っててほしい。

さて、アクションゲームの初心者、初級者のみなさんが、いちばん気にしているであろう、例の「誰でもエンディングを見られるようにするための経験値導入」問題だが、ゲームバランスをくずさないで導入するための解決策として、"桃の数"システムというものが内定したようである。

この"桃の数"システムというのは、実は……おおっと、残念ながら字数が尽きてしまった。この件については、来月号で詳しく説明するから、乞う、ご期待!! 1面をプレイしてみてのレポートも同時報告できるかもしれないぞ。



⬆向かって左が、若年寄・飯塚、右がチーフプログラマーの奥野ひとし氏(代表作、『パワーリーグ』など)。

⬇珍しい(!?)マジメな会議風景。向こう側まん中が、ハドソンの植山さん。その左どなりが角谷さん。





⬇テレビ画面の中では桃太郎が村の中を歩いているのであった!!

⬆ハドソンのデザイナー高岡さん。『ラーメンマン』の単行本持ってニッコリ。

大きな文字では書けない㊙伝達

大きな文字では書けないけれど、『桃太郎伝説II』のシナリオ作りがついにスタ

たづちゃんの

桃太郎チーム観察日記

どんちゃん、ゲーム作りのきびしさを知る！ の巻

5月×日

『S桃鉄』の仕上げと並行して、さくまさんを中心に『桃伝II』のアイデア出しが始まり、今レポート用紙500枚・ファイル2冊できてます！ ファイルを見ると『桃伝』より多くの登場人物が桃太郎を助けてくれるみたいです。



➡㊸の塚田さんを前に、㊙事項を話すのを必死にこらえる(?)さくまさん。

6月×日

先月お伝えしたどんちゃんの突然の五分刈頭。真相がわかったので、発表しちゃいます。

『S桃鉄』のデバッグでみんなの意見をメモする役割（ゲームをしながら）だったどんちゃんは、ゲームの勝敗に熱中し、何回もメモをとり忘れたそうです。そしてついにさくまさんに、自分の仕事をちゃんとするように言われたどんちゃん、シュンとして涙さえ浮かべ反省…。ところが、次の瞬間、①ボタンを押して、目的地に到着したどんちゃんは、涙を忘れてガッツポーズ!! 回りにはシラ気と不信感が充満。

そして反省を形に表現しようと、どんちゃんは五分刈頭にしたのだそうです。あまりに情けないコトの真相に、私は涙さえ出ませんでした!? それではまた…。



⬆反省してます！

桃太郎チームQ&A

危な話から未公開話まで ぶりぶり教えちゃいます

Q. PCエンジン・シリーズとして、われわれの手もとで、一番早くできるゲームは何でしょうか？　市原市・白石哲一

A. 『S桃太郎電鉄』がたぶん9月には発売されるはず。そのあと『桃太郎活劇』が11月ぐらい。そして『桃伝Ｉ』『桃伝II』と続くけど、どうやら『桃伝II』の方が早く出そうなのでお楽しみに。

Q. PCエンジン版の『桃伝Ｉ～II』と『スパ鉄』『桃太郎活劇』の4部作は全部桃太郎チームだけで作るのですか？　栃木県・永岡浩充

A. …と言われると快挙めざしてることに気づくなあ。『桃伝II』に『凄ノ王』の岩崎くんが参加予定以外は全部桃太郎チームだけで作るよ。

Q. 『S桃鉄』にも、スリの銀次を登場させてください。　下関市・長戸弘行

A. 珍しい人だね。あれが嫌いって人多いのに。ちゃんと登場しますよ。しかも今回は変装して出てくるのが笑えるというか、大ショックというか、見てのお楽しみだ。

Q. 『S桃鉄』でファミコン版とおなじところはどこですか？ 新しいところは？ 容量の関係で消してしまったアイデアはありますか？　八戸市・戸来巨行

A. ファミコン版の面影はまったくないよ。マップも4倍だし、駅の数も32駅～80数駅に増えてるし、目的地は全員でおなじ所をめざしてピタリと止まらないといけないという白熱モードになっちゃったからなあ。

新しいところは数えきれないなあ。野球。地方博覧会。かくし金山。炭鉱。CM制作。白眉なのが毎年の決算発表のあとに折れ線グラフでいままでの経過が出るという画期的なモードがついているんで楽しめるよ。スリの銀次に出会ったあとのグラフはカクンッと落ちてて。

容量の関係でボツにしたのは今回なし!!

バランスの関係でボツにしたのは、3倍くらいあるけどね。会社の給料決めたり、絵画の競売とか、株の売買とか、遊覧船経営、Ｆ１グランプリとかいろいろあったけど、ゲームがそこで中断しすぎるので自主カット。テンポがよくてハデなのだけを残したんだ。

このへんのアイデアは『桃太郎電鉄・完結編』のサイコロなし完全シミュレーション版に入れるつもり。これを作るヒマはいまはないけどね。

Q. ゲームの紹介文みたいのを読むのは嫌いなんだけど、この『桃太郎伝達』は楽しく読むことができます。　高崎市・鳥羽隆敏

A. ゲーム作りの合い間にこういうハガキ読むと、お風呂上がりみたいなうれしさだね。混乱した頭がスッキリする。ありがとう。

桃太郎伝達プレゼント!!



今月のプレゼントは、『スーパー桃太郎電鉄』の問屋さん向けのパンフレット。ゲーム画面の写真がふんだんに使われていて、とってもカラフルでファンタスティック！ 問屋さん用だから町に出回らない、珍しいパンフレットです。

『桃太郎伝達』にご意見・ご質問などのハガキをくださった方の中から10名にさしあげますので、ハガキのスミに「チラシおくれ」と書いて、〒102 東京都千代田区九段南4－7－16市ヶ谷ＫＴビル4Ｆ「㊸PCエンジン・桃達係」まで。

↘また全面改稿したり、総ボツにしてしまったりということを平気でやるチームなので、即、完成というわけではないが、桃太郎チームが総力結集体制に入ったことは確か。早くもストーリーボード初稿完成後1日にして、ボツ。やり直しという過激な荒業が炸裂している。桃太郎チームにとって長く辛い日々が始まったようだ…

The Lord of The Crystal

水晶の王者

読者参加 MAIL RPG



第8回 水晶の王者

分裂したユルセルーム世界のうち、1つの世界の話が今回結末をむかえる。はたして少年王ガザルは？　そして少年盗賊マール・マクマールの正体は？　目の離せない終章だ。加えて今回で第1グループの最終結果の発表。キミのキャラクターはランク入りできた？

ゲームデザイン：遊演体
シナリオ：小泉雅也
イラスト：中村博文

第8回　総集編（第1グループ）　水晶の王者

ラムザス騎馬軍団、進軍開始！そして少年――。盗賊の正体が明らかとなる

「ファライゾンの王座に誰もついていない世界のほうのガザルは、運命の導きで盲目となっていたんじゃ」
「かわいそぉ〜」女の子たちの声があがる。真剣な顔でゼラじいさんがうなずく。
「うむ、あわれじゃな。ガザルはそういう運命のもとに生まれた。ふつう平凡な者は、自分の運命をある程度まで選び、変えていくことができる。しかしガザルほどの巨大な運命のもとでは意志ある者でもどうにもならん。
　しかしふつうの運命のもとで生きる者も、ひとたび道を選んだのちには、その道の流れを受け入れなければならん。思いどおりにならぬからといって途中でなげてはいかん。最後までがんばらねばな」

「ファライゾン軍を率いて出陣した少年王のガザル・ディオールはどうなるの」
「そうじゃな、そっちの話の続きにもどろうかの。数ある歴史書のどれひとつ、少年王の実在についてハッキリと記したものはなく、少年王ガザル出陣については何ひとつ伝えのこしておらん。少年王の実在はわずかに吟遊詩人の歌にうかがえるだけじゃ。ガザル出陣の決着は誰も知らん」
「でも決着はするんでしょ」ちょっと心配そうな顔をしてたずねる。
「そうじゃ」ゼラじいさんはいかにも楽しそうな笑顔になった。「少年盗賊マール・マクマールが決着をつけてくれる。そろそろマールの正体も明らかにせんとな」



8章 1　ラムザス騎馬軍団

　ラムザスの首長に代々うけつがれている史書によれば、イーヴォ暦1889年黄緑の月、ラムザス騎馬軍進軍の記録がある。しかしこの進軍には謎も多い。まず進軍の目的地についての記録がない。そして、このとき騎馬軍統率にあたった人物としてジド・ダルアーンの名まえが上がっているのだが、ダルアーンは当時のラムザス首長レト・グルサの片腕と見込まれていた文官である。当然、ユルセルーム随一の名馬で構成されたラムザス騎馬軍が武官の統率者を立てないことは考えられない。とはいえダルアーン指揮のもと、騎馬軍がいずこかに出陣したことにまちがいはない。

　ラムザスの街での、少年王ガザル・ディオールの軍馬調達妨害は、商人ヴァレイ・ボルタックのもと、確実な成果をあげていたが、ユルセルームでもっとも長い歴史をほこるファライゾンの軍備は完璧だった。彼らの妨害は少年王の出陣の決断を鈍らせるものではなかった。ラムザスにも少年王ガザル出陣の報が到着した。
「力には力で対抗するしかない。もはやこのような方法では防ぎようがない」
　ドワーフ戦士のザキ・トラマナがボルタックに言った。となりにいた鬼族のドミニヴも同意の相づちをうつ。
「しかし力といってもな……」
「ラムザスの兵を動かせないか」とザキ。
　ボルタックは腕組みして考え込む。かすかに木の香りを感じさせるそよ風が３人のあいだに吹き込む。顔をあげたボルタックたちの前に魔法使いのいでたちをした妖精が現れた。
「失礼します。わたしはメイシュア・ルウ・ミュレオ。みなさんがユルセルームの危機に立ち向かっていると聞きました」
「たしかに。何かご協力くださるのですか」
　ボルタックは落ち着いた調子で言った。

「お話の意見にわたしも賛成します。兵の進軍を止めるには、兵力をあてるしかないでしょう。旧エンダルノウムの近くまで行ってまいりました。旧エンダルノウムは魔法的な力で完全に閉ざされています。ファライゾン軍がほんとうに旧エンダルノウムを攻めてしまっては、無益に多くの命を失うことになってしまいます。なんとかラムザス軍を動かして、少年王の進軍を止めてください」
　ボルタックはふたたび腕組みをして考え込んだ。しばらくして腕組みをとくと、
「グルサ首長の片腕、ジド・ダルアーンとは古い付き合いだ。頼み込んでみよう」

　草原の民すべての信任を集めるラムザス首長レト・グルサ、その片腕とされるジド・ダルアーンは、まだ30代半ばだが、その落ち着きとおだやかな表情は、実際よりずっと老成した印象をあたえる。
「ファライゾン軍の進軍を阻止せよ、と？」
「無益な死を防ぎ、ユルセルームの危機を救うために。ラムザスの軍で牽制する以外に、

われわれにできることはない」
　とボルタックは重ねて説明した。
「少年盗賊のマール・マクマールとやらに加担するにあたってのわれわれの役割というわけか」ダルアーンが苦笑する。
「その通り」ボルタックは真剣に答えた。
「マールとやらには会ったことがない。ヴァレイ、きみを信じよう。ユルセルームに名にし負うラムザス騎馬軍団を派遣できるよう手配しよう」

8章 2
傭兵部隊の反乱

　ラムザス騎馬軍進軍開始――この第一報がファライゾン軍にもたらされたとき、兵たちのあいだに隠しようのない不穏な空気が流れた。もともとが急場の寄りあい所帯にすぎない傭兵部隊は当然として、ユルセルーム西縁の軍事国家ストラディウムから招聘されている軍官たち、そしてファライゾン正規軍の将兵のあいだにさえ、明らかな士気の衰えが見え隠れするようになった。
　少年王ガザル・ディオールは今回の出陣について、旧エンダルノウムの不穏な動きに対する牽制を名目としているが、大規模な陣容といい、軍官の招致、異例の傭兵の採用など、まさに本格的な戦闘の構えとしか思えない。
　400年前の〈大戦〉ののち、魔族の支配するところとなり、その闇の力ゆえに不可侵の領土として今に残されている旧エンダルノウムに進攻をくわだてるのは、ユルセルームの常識からして無謀の極みだった。
　ラムザス騎馬軍団の出陣の名目は明らかにされていないが、ファライゾン軍の進軍に対抗する目的にほぼまちがいなかった。魔族との戦いは王の命とあらば遂行しようものであるが、同じ信義に生きるはずのラムザス軍との衝突は正規軍の将兵といえども避けたいものだった。
「反乱など認めん！　おれはマールを信じるぞ！」傭兵隊長グロム・デイードが吠えた。
「このまま少年王の言いなりになれというのか」ドワーフ戦士ダイアモンズが言った。
「マールはおれたちに何もするなと言っていることになる」やはりドワーフ戦士のチェルフ・ドンドが隊長につめよった。
「あたふたと動くばかりが能じゃない。時には……」グロムが大きく目を見開いていた。ドンドが細身の懐剣を取り出した。ダイアモンズがすばやく情勢を読みとって、グロムをはがいじめにする。そして耳もとで、
「歴史はおれたちが動かす」
「ちがうぞ。動かすものでなく動くものだ」
　ドンドの懐剣がグロムの咽を切り裂いた。
　少年王ガザルのもとに傭兵部隊反乱の報を届けたのは、軍にいるはずない２人の妖精だった。魔法使いのフィーシス・メール、今ひとりはイーヴォ祭司のミール・ファーンだった。ガザルの天幕に音もなく姿を現した。
「何者だ」軍装に身をかためたガザルが落ち着いた口調で問う。最初にメールが応じた。
「傭兵たちが反乱をおこしたようです」
「近衛兵はわたしたちが眠らせました」とファーンが続けて言った。
「わたしをどうにかできるつもりか」少年王は不敵に微笑んでみせる。
「あなたの運命はデュールの色をしています」
「それゆえに黒の力を引きよせます。調和の力を過信なさりませぬように」
　メールとファーンは不動の姿勢のまま、交互に話しつづけた。
　背後で衣の裂ける音がして、制止するような叫び声があがる。近衛兵が眠らされている今、王の天幕も一介の布きれにすぎない。
　すばやい動作で立ち上がり、背後を向きなおった少年王の視界に入ったのは、興奮に息を荒げ、不気味に赤く両眼を光らせる鬼族の姿だった。気迫がすさまじい。
「黒の力を引きよせる？」ガザルは鼻を鳴らして笑い飛ばした。「デュールもスィーラの一員、ユルセルームの歪みは正したかろう」
　鬼族ディ・バウセルは獣の吠え声をあげて少年王の胸もとに突進した。

8章 3
少年王、死す

「バ、バウセル……なんてことを……」
　遅れてかけつけたハーフリング、ワッハーブが声をふるわせて立ちつくした。「おれが……おまえさえ連れてこなければ……」
「小さき者よ」フィーシス・メールが小人族に語りかけた。「この鬼族がやらずとも誰かがやっていた。これが少年王の運命だ」
　バウセルは凶器の小剣を取り落とし、まだ興奮に肩をふるわせながら呆然と立ちすくんでいる。ワッハーブは歩みより、小剣を拾いあげて次の瞬間バウセルの胴に切りつけた。
「裏切り者！」鬼は地面に倒れてしばらく抵抗したが、最初の一撃が急所を突いたのだろう。まもなくこと切れた。
　ワッハーブは少年王のそばに泣きながらすわりこんだ。そして、
「まだ息がある！」と叫んで、すがるような視線を２人の妖精たちに向けた。
「わたしたちはこれさえあれば」そう言いな



がら、小人を無視し、念動力で魔法の水晶〝ラオラレナンの涙〟を手に入れた。そして天幕を出ようと振りかえった。そのとき、少年盗賊マール・マクマールが現れた。

「どうして！　なんでこんなことになってしまったんだ!!」マールはじっと横たわる少年王に視線を向けて叫んだ。妖精たちのあいだを割ってガザルに歩みよる。２人の妖精もなぜかマールの動きを視線で追う。吸いよせるような力がマールに働いていた。

「マール……」ワッハーブが助けを求めて少年盗賊を見上げる。しかしマールは首を左右に振った。

「救うことはできない。少年王の死はきみたちが選んだことだから」

「でも……」

　マールは少年王を抱き起こした。

「少年王ガザル・ディオール」

「その声は……あのときの……遅かったな………〝ラオラレナンの涙〟は……」

「必要なものは手に入れるさ」

　マールがガザルの顔をのぞき込む。口もとに笑いが浮かんだ。

「なにも見えない……もう一度……なまいきなおまえの顔を拝めると……思って……」

「また会えるよ、どこかで」

「確かめたかった……ほんとうに、エンダルノウム統一王朝時代を……復活できないのかと……人と妖精の子として、その王として……確かめたかった……」

「無理だと知っていても」

　ガザルはかすかにうなずいた。弱々しかった目の光が急速に薄れ、まぶたが閉じられた。マールはガザルの身を横たえ、左右の指を胸の上で、メディートの月の印形に組んだ。

8章 4

水晶の王者

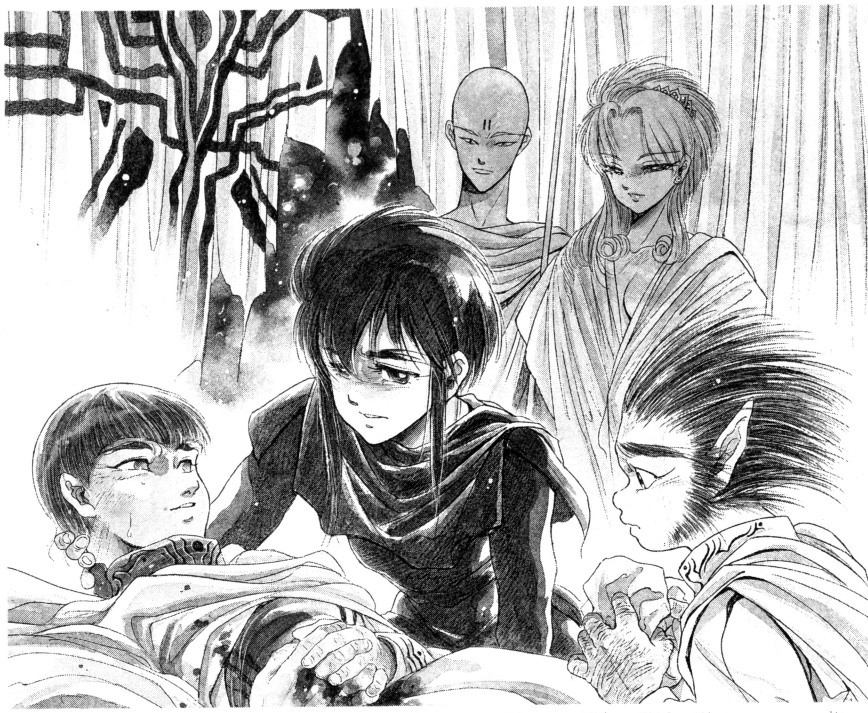
「さあ、〝ラオラレナンの涙〟を」

　少年盗賊マール・マクマールは２人の妖精のほうへ向きなおると、きっぱりとした口調で言った。妖精たちは一瞬たじろいだものの、水晶を渡す気配はなかった。

「それを持っていてどうするつもりなんだ。きみたちには何もできない」

「何もできないのなら、なぜわれわれに声をかけたのだ」ミール・ファーンがたずねた。

「ユルセルームの危機は、ユルセルームの大地に生きるすべてのもののうち、意志あるものによってのみ回避することができるんだ。きみたちが動かなければどうにもならなかった。意志が集まってすべてがはじまった」



　マールが左手を前に差しだした。表情はきびしい。知らずのうちにメールの手から〝ラオラレナンの涙〟がはなれ、宙を一直線に飛んでマールの左手におさまった。

「われわれの多くはほんとうになすべきことがわかってはいなかった」とメールが言う。

「そして少年王が死んだ」ファーンが受ける。

「ガザルは、死ななくてもよかった」

　と言いながら、マールはゆっくりとした足どりで天幕を歩み出た。まだ真夏ではないが、陽射しは夏の強烈さをたたえて、青空のところどころには純白の雲がただよう。

「大地に生きる意志あるものが、大地の危機を知って、行動を起こすことが重要だったんだ」妖精たちを振り向いたマールの表情は、いつものように明るくのびのびとしている。また歩きはじめる。ファライゾン軍の野営は不思議に静まり返っていた。

「１人ひとりの１つひとつの行動は、大きな歴史の流れのなかで見えなくなってしまうけれど、行動が流れを変えられないと気づいたとき、流されることが歴史に参加することだと気づいたとき、意志あるものは歴史を動かすことができる」

　マールは左手を高だかと天に差しあげた。その堂々とした姿は、ユルセルームの危機を救おうと志した全員の心にはっきりと映じていた。ユルセルーム全土のどこにいようとも、また、志半ばで命果てていようとも。

　紫色の輝きが透明な水晶のなかに生じ、それが徐々に大きくなって少年盗賊マール・マクマールの全身を包みこんだ。紫の霞に包まれたかに見えるマールは、天に向かって大きくなっていく。大きくなるにつれて、彼の存在が大気のなかに溶けこんで紫色の姿が淡くなっていく。紫の色が完全に大気に混じって見えなくなったとき、みなの心に確信が到来する。――少年盗賊マール・マクマールは、伝達を司り、知の神ともあがめられる紫のザリそのものであったのだ――と。

　――みんな協力ありがとう。分裂の危機にあったユルセルームは、唯一無二のユルセルームにもどることができる。これは最初から決まっていた流れだけど、みんなが志をもって参加してくれたからこそ実現できることなんだ。みんなが選んで行動した結果、ガザルが死んでしまったことは残念だけど、それは実際にユルセルームの大地に生きるみんなが選んだことだから――

　――引き裂かれたものを結びつける〝ラオラレナンの涙〟の水晶の力はもうすぐ発揮される。この力はみんなの心のなかで永遠に生きつづける。だから、今、みんなが水晶の王者になる。協力してくれた１人ひとりが、たった１人の「水晶の王者」なんだ――

　少年盗賊マールは大気に還った。

〈8章おわり〉

「水晶の王者」第1グループ 最終結果

◇：新規登録された参加者

＊：ストーリーに登場するキャラクター

△：傭兵部隊で反乱を起こしたキャラクター

○：新たなる“ラオラレナンの涙”伝説を求めるキャラクター

さあ、第1グループの最終結果じゃ。どうかな、おぬしのキャラクターの名まえはあったかな？　ランキング表上位10位以内の者にはほうびとして「お楽しみ福袋」を送るぞ。6月号で募集した第3行動だけの参加でも10位以内に入ることは不可能ではなかったんじゃが、結局、そのような者は出なかったの。前回第1位のグロム・デイード、11位までランク落ちしてしまった。逆転劇じゃな。死んでしまっても、歴史に十分名を残していれば登録されたままになるんじゃ。

今回残念ながら登録されなかった者も、メイルＲＰＧの企画はこれからも続くようじゃから、引き続きハガキを送っておくれ。たのむぞ。

さあて、結果について解説を加えておこうの。少年王ガザルが殺される結果となったのは、前回の選択肢で5番の「暗殺をはかる」を選んだ者が3番の「進軍をやめるよう説得する」を選んだ者よりもずっと多く、得点できた人数、得点の大きさも5番のほうが圧倒的じゃったからなんじゃ。もし、3番で得点できた者のほうが多ければ、少年王はラムザス騎馬軍としばらく対峙し、説得が効を奏して撤退とあいなったわけじゃな。

5番の成功には6番の傭兵反乱の成功が不可欠なんじゃが、3番成功には7番で成功してラムザス軍を動かすことが必要じゃ。7番は十分に成功しておったのに、残念な結果じゃの。

9番で成功するということは、今回の物語から少し離れてサイドストーリーに入っていってしまったということなんじゃ。つまり、別の“ラオラレナンの涙”伝説を求めて旅だったわけじゃ。少しは得点できるので、ランキング表に入った者もおるがの。

ともあれ、ランキングできなかった人、福袋にありつけなかった人、ハガキは出さずとも毎回話を聞いてくれた人、読者のみんなに感謝するぞ、ありがとう。

順位	得点	本名	キャラクター名		種族	職業
1	2558	早坂　誠治	レジェンド・ダイアモンズ	＊	ドワーフ	戦士
2	2332	広長　浩子	ジェイ・シャディス	△	人間	戦士
3	2167	満喜　英男	ディ・バウセル	＊	鬼	戦士
4	2070	大高　大亮	イアローク・キルラート		人間	戦士
5	2025	永田　浩司	バドー・リュクス	△	人間	戦士
6	1867	西丸　真央	ドミニヴ	＊	鬼	戦士
7	1699	浦田　久	チェルフ・ドンド	＊	ドワーフ	戦士
8	1682	谷野　寛	デンパチ		鬼	戦士
9	1590	山内　俊太郎	ピッコロ・マ・グレート		鬼	戦士
10	1530	山田　弥生	ウィッチ・マリア	△	人間	戦士
11	1500	穴沢　誠雄	グロム・デイード	＊	ドワーフ	戦士
12	1453	宮崎　直正	アーモンド・ガスパー		ドワーフ	戦士
13	1418	湯田　宗記	アスティー・ファーグ	△	人間	戦士
14	1399	小林　泉	イリス・アルメイア・ティタス		人間	戦士
14	1399	米田　弘樹	ロル・エンシェント		人間	戦士
16	1312	須賀　昭教	ジョージ・エスガー		ドワーフ	戦士
17	1307	岡嶋　太地	エルム・リーナ		人間	戦士
18	1284	宮本　玲仁	レイジ・ミヤモト		鬼	戦士
19	1200	◇長田　竜太郎	フィーシス・メール	＊	妖精	魔法使い
19	1200	◇山内　廣一郎	ミール・ファーン	＊	妖精	祭司
21	1143	青木　安曇	レイト・ファルクォーム		人間	戦士
22	1093	本多　ゆみ子	アーシェス・ネイ		妖精	魔法使い
23	1090	宮原　大典	ファルクーファルキュラム	△	ハーフリング	戦士
24	1087	佐藤　健治	グレン・マーカス		妖精	魔法使い
25	1000	◇山森　健司	ドカクラ・オナト		鬼	戦士
26	980	鈴木　浩幸	スライム・ナイト	△	人間	戦士
27	962	竹内　正樹	エフ・ディシウス	△	人間	戦士
28	915	◇田伏　正明	ディック・サウード		人間	戦士
29	902	◇ＯＫ牧場	スインスィ・アリィー		ドワーフ	戦士
29	902	◇秋山　誠二	ポシミール・クリスポール・ディア		ドワーフ	戦士
31	900	池谷　昌紀	ヴァレイ・ボルタック	＊	人間	商人
32	895	永井　敏	アウセ・マーク	△	ハーフリング	戦士
33	809	松原　健児	ルーク・サンダー		鬼	戦士
34	730	村上　武	ザキ・トラマナ	＊	ドワーフ	戦士
35	706	田中　圭二	フィロスト・ラトス		ドワーフ	戦士
36	700	◇松村　誠司	ルーゼ・リオ・フィーレ		ドワーフ	戦士
37	685	寺門　竜哉	オーラン・ヘイスト		人間	戦士
38	675	横関　隆治	マイキー・フロント		ハーフリング	戦士
39	674	山辺　邦雄	アフランシャス・ハリ		人間	戦士
40	654	桔川　恭介	イーノ・アッパーブ		ハーフリング	戦士
40	654	武井　類	バルディック・ガメリスト		鬼	戦士
42	642	吉野　邦彦	カルニケル・フェイソン		ドワーフ	戦士
43	634	◇尾見　益代	メイシュア・ルウ・ミュレオ	＊	妖精	魔法使い
44	599	滝原　康夫	リッキー・ウィルク		人間	戦士
45	590	長坂　江美	リオン・ガスミール		ドワーフ	戦士
46	567	◇伊藤　義昭	スウェンダー・マイスト		人間	戦士
47	551	高橋　和也	デストロイド・モンスター		ドワーフ	職人
48	535	和田　真人	パーン		人間	戦士
49	514	◇高橋　伸彰	ティル・ティラ・ティラノ		ドワーフ	職人
50	514	◇北川　幸浩	フレッド・セイバード・ヘーゲン		妖精	魔法使い
50	514	◇嶺　隆寛	フェリシエル・アイリーア		妖精	魔法使い
50	514	◇尾上　博信	シュレイ・リューシャ		妖精	魔法使い
50	514	◇浅野　広一	ディスティール・ブルートーン		妖精	魔法使い
50	514	◇藤富　一成	ラーズ・フィリア		妖精	魔法使い
55	465	宮野　健治	イリス・エル・リィゼ		妖精	祭司
56	438	米盛　章弘	ラシードウッディーン		妖精	祭司
57	432	潮見　茉莉	フィリス・レア・フィレス		妖精	祭司
58	426	古川　豊	ジージス・ハイザー		妖精	魔法使い
58	426	岡田　幸子	ルディ・マーチ		妖精	魔法使い
60	425	斉藤　昌興	アユナル・イッヒ	○	妖精	祭司
61	423	加々谷　修	タブー・カガヤン		妖精	魔法使い
62	414	佐藤　伸幸	ダーク・シュナイダー・グライント		妖精	魔法使い
63	413	山田　美保子	ユナ・アライア		妖精	魔法使い
64	406	柏木　裕史	ロイ・フォッカー		ドワーフ	戦士
65	403	菅生　道男	エリクシル・クォドリリオン		妖精	魔法使い
65	403	長瀬　加奈子	エミュー・サリナス		妖精	魔法使い
67	400	平原　智美	サー・フュー		妖精	魔法使い
68	397	◇小太刀　久夫	カール・シュタット		ドワーフ	戦士
68	397	◇太田　樹宏	バドム・ジュセフ		ドワーフ	戦士
68	397	◇小川　進一郎	フリオニール		ドワーフ	戦士

68	397	◇戸田　新也	ギルドス		ドワーフ	戦士
72	372	千坂　昌弘	ディガール・ダグマトック		ドワーフ	職人
73	358	◇七海　竜一	セブンシー・ドラゴン		人間	戦士
73	358	◇イヴマリーパスター	テュイム・ブリザーデス・ヒュー		人間	戦士
75	351	◇的場　信樹	ラ・フゥーム・ラウドュ		妖精	魔法使い
76	335	佐山　高一	アウロ・ポーロ		妖精	魔法使い
76	335	小野　美子	サーフィール・アーシュヴィン		妖精	魔法使い
78	324	高木　洋文	キャティ・オースチン		人間	商人
79	311	森下　敏勝	スィーム・ピュア・サクセスフル		人間	戦士
79	311	佐藤　哲也	マーブレット・マーブル		人間	戦士
81	304	中満　貴裕	レイサー・コルキート		妖精	魔法使い
82	300	◇川井　安生	ファルム・ディノス		妖精	魔法使い
82	300	◇宮崎　忠	ショウ・ハーラン		妖精	魔法使い
84	287	◇笠原　幸子	アルフレット・モア		妖精	祭司
85	275	◇斉藤　勇	ユルシアナス・ラフォード		妖精	魔法使い
85	275	◇清水　武夫	リンデルネール		妖精	魔法使い
87	273	熊谷　隆弘	ミュア・プレザント		妖精	魔法使い
88	271	深江　裕忠	ロック・アナサクト・ハーク		人間	戦士
88	271	浜野　実樹也	カイアス・ターティム		人間	戦士
90	265	◇久米　幸夫	デース・ドレイク		ハーフリング	戦士
91	239	橋本　裕史	ロナン・レンヌ		ハーフリング	戦士
92	238	星野　大樹	チッタ		ハーフリング	吟遊詩人
93	237	藤木　亮	カルバ・リュウキ		人間	吟遊詩人
94	235	◇北山　尚史	カフミ・キティス		妖精	祭司
95	229	◇斉藤　和則	フォーラ・フォルシウス	○	人間	吟遊詩人
95	229	◇清水　要	イシュトリア	○	人間	吟遊詩人
97	218	中村　真貴	ティンテ・レアメーム・リステス	○	人間	祭司
98	212	◇大城　晃一	エリアス・ウォーカー		人間	戦士
99	205	小谷　拓司	リバプリオス・フォン・シルビア		ハーフリング	吟遊詩人
99	205	柳井　一生	オスカー・ラック・グッド		ハーフリング	吟遊詩人
101	201	松崎　紀弘	ミーシャ		人間	戦士
101	201	安原　久人	ティルター・バーン		人間	戦士
101	201	横堀　公一	フォッグ・ブリーズ		人間	戦士
104	192	山田　正一	シャノン・メール		妖精	魔法使い
105	179	高嶋　聖	フェアラニム・ズ・カルソン		人間	戦士
105	179	坂本　陽祐	ディクソール・ド・オルドレス		人間	戦士
107	176	江澤　茂治	タルカス・ラルファスト		妖精	祭司
108	172	榊原　紀之	ロジャー・ベーコン		人間	祭司
109	170	福住　正明	ル・カイン		ドワーフ	戦士
109	170	片山　貴博	ギュンター・フレーリヒ		ドワーフ	戦士
111	168	◇篠田　訓男	ドラン・グランディール		ドワーフ	戦士
111	168	◇下野　浩一	ファルシーノ・ランディス		ドワーフ	戦士
113	163	佐藤　昌幸	アルファ・アラン		妖精	魔法使い
114	154	秋葉　哲哉	アウレリアス・アストラル		人間	祭司
115	146	◇川平　弘光	ウィル・ミハエル		妖精	祭司
115	146	◇松浦　康雄	マリア・ベルロート		妖精	祭司
115	146	◇多田　晃子	エンリル・サーラ		妖精	祭司
118	142	水野　康弘	ファン・ナーミディア		妖精	魔法使い
119	141	◇中浜　圭	リュア・ウォーボレク		人間	戦士
120	139	斉藤　日出夫	ブレス・ブラント		人間	魔法使い
121	138	◇山辺　孝	フィラスファリエール	○	妖精	吟遊詩人
121	138	◇田口　和男	ファルク・サーマ	○	妖精	吟遊詩人
123	137	寺本　陽一	ウィザー・ドルフ・ヨーイチ		妖精	魔法使い
123	137	西村　隆博	ユリウス・ロフ		妖精	魔法使い
125	131	黒川　昌昭	ディードリット		妖精	吟遊詩人
126	124	黒田　光洋	トム・ボンバディル		ドワーフ	戦士
127	122	川崎　昭博	リルネ・ノ・ノウベ		妖精	吟遊詩人
128	113	堀内　聡	サキール・ホーン		ドワーフ	戦士
129	106	小野　靖彦	ラシュテンド・ジファニン		鬼	戦士
130	103	大前　勝弘	モルモロ		鬼	戦士
131	97	佐々木　輝彰	ファルケノ・ヒューン		妖精	魔法使い
132	97	土屋　剛	ダーク・シュナイダードラゴン		妖精	魔法使い
133	96	黒田　悟	ウィザード・クロダクン		妖精	魔法使い
133	96	篠原　圭介	デビル・スイーパー		妖精	魔法使い
135	94	間宮　崇	ライ・ディードルシャモン・ティー		人間	祭司
136	93	清水　重喜	ツバサ・ニシキオリ		妖精	魔法使い
137	84	佐藤　典孝	ギル・バルドス		人間	祭司
137	84	山辺　孝	ラドウ・シャッハル		人間	祭司
139	82	高橋　智則	ファイゼル・ウィード		人間	吟遊詩人
140	78	◇武田　賢治	ラル・オーディエンス		妖精	魔法使い
141	75	川崎　なお子	シー・エルナ		妖精	魔法使い
141	75	吉田　美登里	スーベニー・ホシューリア		妖精	魔法使い
143	71	長野　哉子	カイエ・ロンサール		妖精	魔法使い
144	69	◇青木　義之	ギルバート・エゼン		妖精	魔法使い
144	69	◇金田　竜典	メディッタ・ファーム		妖精	魔法使い
146	68	梨本　寛孝	ミドネスティント・ラ・クライ		人間	吟遊詩人
146	68	斉藤　陽介	ダーマ・ヨ・ダーマ		鬼	戦士
148	65	小山　和闘志	ビルボ・バギンズ		妖精	祭司
149	64	樋口　貴之	ミハエル・キスク		ドワーフ	戦士
150	47	松島　秀明	マイト・アース		妖精	吟遊詩人
150	47	藤本　孝博	リューイーソー		妖精	吟遊詩人
152	46	鈴木　勝也	カーマイン・フレディ		妖精	魔法使い
153	33	福井　測順	ホークド・デューヴァ	○	人間	商人
154	30	中島　伸起	ジーム・クリスト・ド・ガルパニ		ドワーフ	戦士
155	21	藤田　仁	ディオール・アーサー		人間	戦士
156	18	森田　澄子	エルニ・キャッツアイ		人間	戦士
157	16	佐藤　倫子	ネイル・ド・フオウ		妖精	祭司
158	15	中山　京子	リューラ・レティフィーナ		妖精	魔法使い
158	15	上村　友貴彦	ラルフ・リィ・スール		妖精	魔法使い
160	9	庫田　正博	ファスティア・ファーゼラ		人間	魔法使い
161	6	◇蔵之上　和博	ガリパング・ドワーフィン	○	ドワーフ	職人

読者キャラクターポートレート集



レジェンド・ダイアモンズ
ドワーフ／戦士



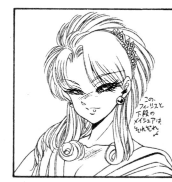
ディ・バウセル
鬼／戦士



ドミニヴ
鬼／戦士



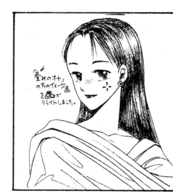
チェルフ・ドンド
ドワーフ／戦士



フィーシス・メール
妖精／魔法使い



ミール・ファーン
妖精／祭司

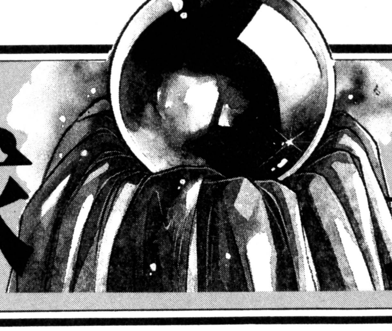


メイシュア・ルウ・ミュレオ
妖精／魔法使い



ワッハーブ
ハーフリング／商人



水晶球通　信

★ランキングできた方、お楽しみ福袋当選の方、おめでとうございます。なんだか最終回気分で盛り上げておりますが、まだ来月号で第２グループの最終結果の発表がありますので、お間違いなく。え？　来月のストーリーがどうなるのかって？　もう１つのほうの世界のガザルの運命の話をしていないじゃないですか。それに、聞き逃したことがあるような気がしない？　とりあえず、マールくんがいなくなっても、まだ話題はありますので、ご心配なく。それではおたよりの紹介です。

☆すいません!!　やらずぎらいでした。
（愛知県・小山　律）

★文字が多いとちょっとトッツキにくいかな。でも楽しいものになるようガンバっているんで、みなさん、よろしく。

☆ユルセルームって、地球にあったんですか。それともどこか遠くの宇宙の星？
（兵庫県・江本直嗣）

★ユルセルームは地球とはまるでちがう異世界です。ほかの惑星というより、まったくの異次元でしょう。たとえば、学者のあいだではユルセルームの大地は平坦だという説も有力で、地球の惑星とは断定されていません。

☆『水晶の王者』をファミコンゲームで出してください。単行本もお願いします。
（千葉県・伊藤嘉浩）

★ファ、ファミコンですか……？　ＰＣエンジンじゃなくて……。でも単行本はいいアイデアですよね（シラジラ……）。

☆50分の4000イコール80。なんと80倍の倍率だったとは……これじゃあランキングしないわけだ。
（東京都・宮原健介）

★いいところに気がついたね！　選択肢だけじゃなくて倍率を乗りこえる運も必要なんだねえ（と、つとめて明るく）。

☆運命数がかなりの位置をしめていると思うので、今度こんな企画をするのなら、もっときちんとしてもらいたい。
（高知県・楠野正明）

★という意見もあります。が……正解者多数といった場合の対処としては、今のところ抽選以外の良いアイデアがありません。でも、努力は続けますので、ご理解を。

☆100円あげるから載せてください。
（東京都・ペンネーム青葉）

★ば……買収なんか……されないぞぉ。

☆こんばんは　（愛知県・柴崎賢次）

★こんにちは。（いま、お昼）

☆続編を楽しみにしています。
（大阪府・門畑功雄）

★応援ありがとうございます。ほかにも多くの方から続編希望の声が寄せられています。編集担当の方と検討を進めているところです。無事、第２弾メイルＲＰＧ開始ということになりましたら、今まで以上の応援、よろしくお願いします。

☆１つの世界で２つの話ってややこしいから、今度の企画には、関係ない２つの世界を交互にしてほしい。
（千葉県・馬場史策）

★確かにややこしかったと反省しています。今度は別のシナリオにしましょう。（でも、もしよかったら最初から通して読みなおしてみてください。けっこうきちんとしたストーリーがあるってわかると思います）。

☆そろそろ大詰めですねー。私のキャラみたいに勝手にパーティを組んでいると採用されないんですね。
（東京都・佐田竜子）

★１人で何冊も(勝)ＰＣエンジンを買って、何人もキャラを参加させてくれているわけですね。どうもありがとうございます。ほかにもそういう熱心な読者がいますが、パーティを組んでいるというのは……。久しぶりにランキング外から、佐田さんのキャラの１人、ハーフリングで商人のワッハーブが登場しています。ほんとはパーティで参加したかったかも知れませんが、とりあえず１人だけです（みんな登場したいんだもんね）。

★来月がいよいよ『水晶の王者』の最終回です。今回、うまくいかなかった人も、最後までよろしくお付きあいください。

次号予告

最終回：ゼラじいさんの話

マール・マクマールは去り
そしてユルセルームは回復した



SF・RPG

ゲームソフト 今冬発売決定!(トンキンハウス)

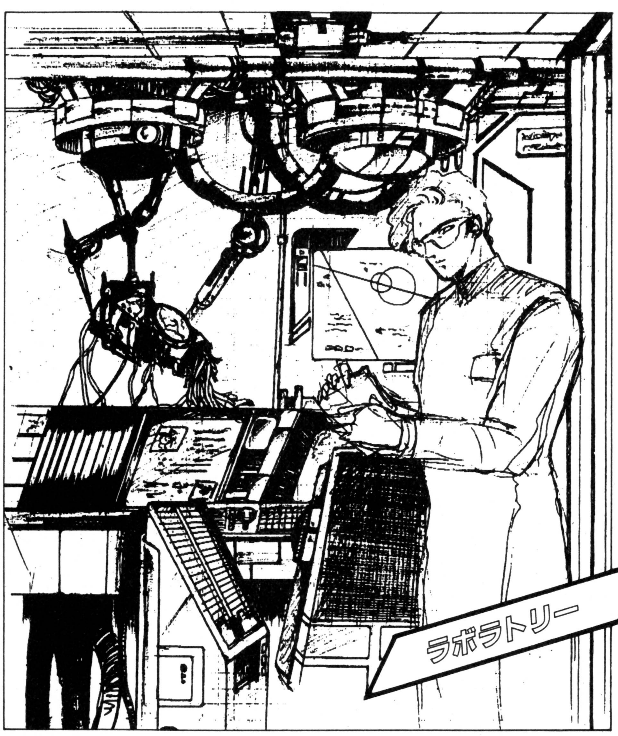
サイバーナイト

プレストーリー メカニック設定 次号より堂々連載開始!!

プレストーリー：水野良
メカニック設定：山本弘
監修：安田均

作者：山本弘とグループSNE
イラスト：佐藤典司(コンパイル)

未来社会を舞台としたウォーバトル！
その広大なる「サイバーナイト」の世界を誌上先取り紹介!
ゲーム作者自らがプレストーリーを連載していくほか、毎回タイプ別にいくつかの兵器を取り上げ、その性能を図示していく。



ラボラトリー



メディカルルーム

時代・ストーリー概略

未来社会。人類のテクノロジーはついに恒星間航行を可能にし、退廃の20世紀の危機を乗り越え、宇宙に進出するネオ・フロンティアの時代を迎えた。

植民惑星の独立戦争、宇宙海賊の横行などの混乱を抱えつつも、人類の勢力圏はひたすら外へ外へと拡大していった。

しかし、人類は他の知的生命体とまだ一度も接触していない――。

ある日、マイク・ウィリスというアメリカ人の組織する傭兵部隊「ソード・フィッシュ」に、ある国(日本を臭わせる)の軍が極秘の仕事を依頼するところから、ストーリーは始まる。その仕事とは、どこの国にも属していない自由太陽系の小惑星帯を根城としている海賊基地の奇襲破壊作戦だった。

そして――(以下次号)



メカニカルラフスケッチ

ドゥ・ザ・スポーツで日々コレすっきり!!

ビート剛のスポーツ大将



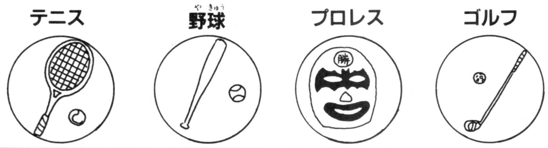
初めまして、私、元ヤクルトのアイケルバーガーです。てなわけで、オレ様がビート剛だ。参ったか。今月からオレと、スポーツゲームマニアがズラリそろった剛軍団が、ウデ自慢のキミたちの挑戦を受けて立つことになった。対戦種目(ゲーム)は何でもOK!! キミの得意なスポーツゲームで、どんどん挑戦してくれ!! オレたちは待つ!!

これが剛軍団だ!!



種目

テニス	野球	プロレス	ゴルフ





吉祥寺にワカバ散る

5/26ヒューマン体育館
ウォルフ中村・はせがーJETしん

今回のチャレンジャー

ヒューマンチーム

小茶丸　茶々丸



私たちには開発者の意地がある。絶対負けない(茶)。

得意技のギロチンを決めたい(小)。



6時間の猛特訓をつみ、自信満々で試合に挑む剛軍団。立会人・ビート剛は「必ず勝つ!!」との彼らの言葉を信じた……だが裏切られた。

試合開始直後こそ善戦したものの、先輩、後輩のまさにヒューマンな絆で団結するヒューマンチームに対し、急造タッグの剛軍団は完全に後手に回る。なんと5分で1本、その後90秒弱で決着がつくという、あっけないワンサイドゲームに終わった。

試合前からムヤミな盛り上がり



↑ゴング前の気迫だけは勝っていたのだが……。



試合結果

ヒューマンチーム ☆バイオレンスモンスターズ		剛軍団 ☆キングファイターズ
○	1本め 5分35秒 スリーパーホールド	●
○	2本め 1分26秒 リングアウト	■

コリずにまた負けました

5/30ナムコロシアム
ビート剛・ローラ高野

今回のチャレンジャー

ナムコットチーム

熱血減量マン



→べらんめい使用。

毛深イエティ



←ねこいらず使用。

神田桃男



→べらんめい使用。

バックB



←べらんめい使用。

珍^{2}



→すこんちょ使用。

正直言って、私たちはダブルスの試合を今まで軽く1000本以上はこなしました。負けるハズありません。

ハイスコアチーム

小井詰氏



⬆ダブルスには少し自信あり。ぶんぶん使用。

熊谷氏



⬆ダブルスは練習不足かな。ぶんぶん使用。



巳年生まれのしつこい男、ビート剛。今回もまた珍^{2}氏の軽い誘い、いや挑戦に乗ってしまい、勇ましく出かけたものの、また負けた。

しかしローラ高野いわく、「負け方がだんだん良くなっている。次回が楽しみだ」と不敵に笑った。ナムコ秘技、ドライブショットの会得がカギをにぎるはずだ。

ちなみにゲストのハイスコアチームには楽勝。



←対ナムコット戦とは異なり、対ハイスコア戦は余裕のヨッちゃん。



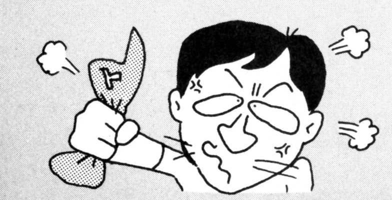
珍^{2}が叫ぶ!!



剛軍団	スコア		対戦相手
×	1−6 5−7	○	熱血減量マン 毛深イエティ
×	0−6 2−6	○	珍^{2} 神田桃男
○	6−0 6−4	×	能谷氏 小井詰氏

剛がしかる!!

オラーッ！　はせがー、ウォルフ、ローラ、それにビート!!　あっオレか。初っぱなから負け続けちゃって、しょうがねえな。みんなブッたるんでるぞ!!　あっオレもか。



キミたちの挑戦を受けて立つ!!

スポーツゲームが強すぎて、友だちをなくしてしまったというキミ、右の競技種目リストから得意なゲームを選び、すぐにわれわれ剛軍団に挑戦してこい!!　ちなみにテニス、プロレスは2Pプレイ（ダブルス、タッグマッチ)。基本的に市ケ谷の㊫PCエンジン編集部に来られる方。もしも剛軍団に勝った人には、平和堂貿易からラドー、じゃなかった、キミの希望のソフトと、さらに剛殿堂で表彰される栄誉が与えられるぞ!!

あて先

〒102 東京都千代田区九段南4−7−16　市ケ谷KTビル4F
㊫PCエンジン編集部　スポーツ大将係

競技種目

- プロテニスワールドコート
- プロ野球ワールドスタジアム
- パワーリーグ
- パワーゴルフ
- あっぱれゲートボール
- ウイニングショット
- がんばれ！ ゴルフボーイズ
- ナグザットオープン
- モトローダー
- ファイヤープロレスリング

イラスト／中野豪

進化する超ド変速的GMコーナーついに連載開始!!

GMおっかけ最前線



PCエンジンにも、ついにGMのコーナーができた。その名も「GMおっかけ最前線」。いま、時代の最先端を走っているGMを、リアルタイムに紹介してしまおうというコーナーだ。



ウイニングラン『-G.S.M. NAMCO 2-』



サイトロン／¥2 500(税込)
CD、CTとも／7月21日発売

ポリゴナイザー搭載のカーレースシミュレーション『ウイニングラン』が早くもCDで発売される。コイン投入からエンディング、ゲームオーバーまでを余すところなく完全収録。このほかにも、ユーザーからの要望が多かった『スプラッタ―ハウス』や『メタルホーク』なども収録。特に『スプラッターハウス』はアレンジバージョンも収録されているので、ナムコファンにはこたえられない1枚だ!!

GAME SOUND DECO『-G.S.M. DATA EAST 1-』



サイトロン／¥2,627(税込)
CD／¥2,359(税込) CT／発売中

『アクトフェンサー』をはじめとする、数々のデータイースト最新作を完全収録。また、ピンボールの『TORPEDO ALLEY』や『TIME MACHINE』なども収録されている。

TATSUJIN『東亜プラン・ゲーム・ミュージック』



ポリスター／¥2,472(税込)
CD／¥2,163 (税込)CT／発売中

"超"がつくくらい難しいシューティングゲーム『TATSUJIN』のCDが、ポリスターから発売される。最後まで行けない人やじっくりBGMを聴きたい人には必聴の1枚！

くにおくん・サウンド・コレクション



アポロン／¥2,348(税込)
CD／発売中

以前発売したくにおくんシリーズに、『ダウンタウン熱血物語』を加えて1つにまとめたCDだ。特に『ダウンタウン～』は、セリフ入りで、ドラマ仕立てになってるのが笑える。

サウンド・ストーリー『ダウンタウン熱血物語』



アポロン／¥1,123(税込)
8cmCD／¥937(税込)
CT／発売中

ファミコン版の『ダウンタウン～』をアレンジして、ストーリー仕立てにしたもの。基本曲10曲に加え、未使用のエンディングテーマも収録。シングルCDとカセットで発売。

ウイニングラン



サイトロン／¥3,296(税込)ビデオ（VHS、βとも）／7月21日発売

今、ゲームセンターで大人気の『ウイニングラン』を、プロ・イージー、ともに完全収録。また、普通誰もやりそうにない、逆走シーンなども収録されている。

マージャンギャルズグラフティ



サイトロン／¥2,884(税込)ビデオ（HiFiステレオ）／7月21日発売

あと1枚!! そんなキミの欲求を解消してくれるのが、この『マージャンギャルズグラフティ』だ。なかなか見ることのできないエンディング画面も収録されてるよ。

見せます！ 出します！ GM業界裏のウラ



サイバリオン

⬅アレンジが5曲も入ったズンタタの『サイバリオン』は、ゲームを知らない人でも聴きごたえ十分。

『インベーダー』の登場からはや10年、デジタルキッズの増殖は新しい音楽「GM」を生み出し、いまや9社のレコードメーカーが参入している熱いジャンルだ!! 人気ゲームタイトルの争奪が激しいのはアタリマエ、最近では音楽的にも非常にクオリティの高い作品（アレンジバージョン）が数多くあらわれ、原曲のイメージをどういったアレンジでふくらませるかが焦点になっている。センスNo.1はもちろんサイトロンだけどネ!!

今月の松本さんありがとう♡のコーナー



⬆4年前の松本さん。こんな彼でも今ではリッパな社会人である。

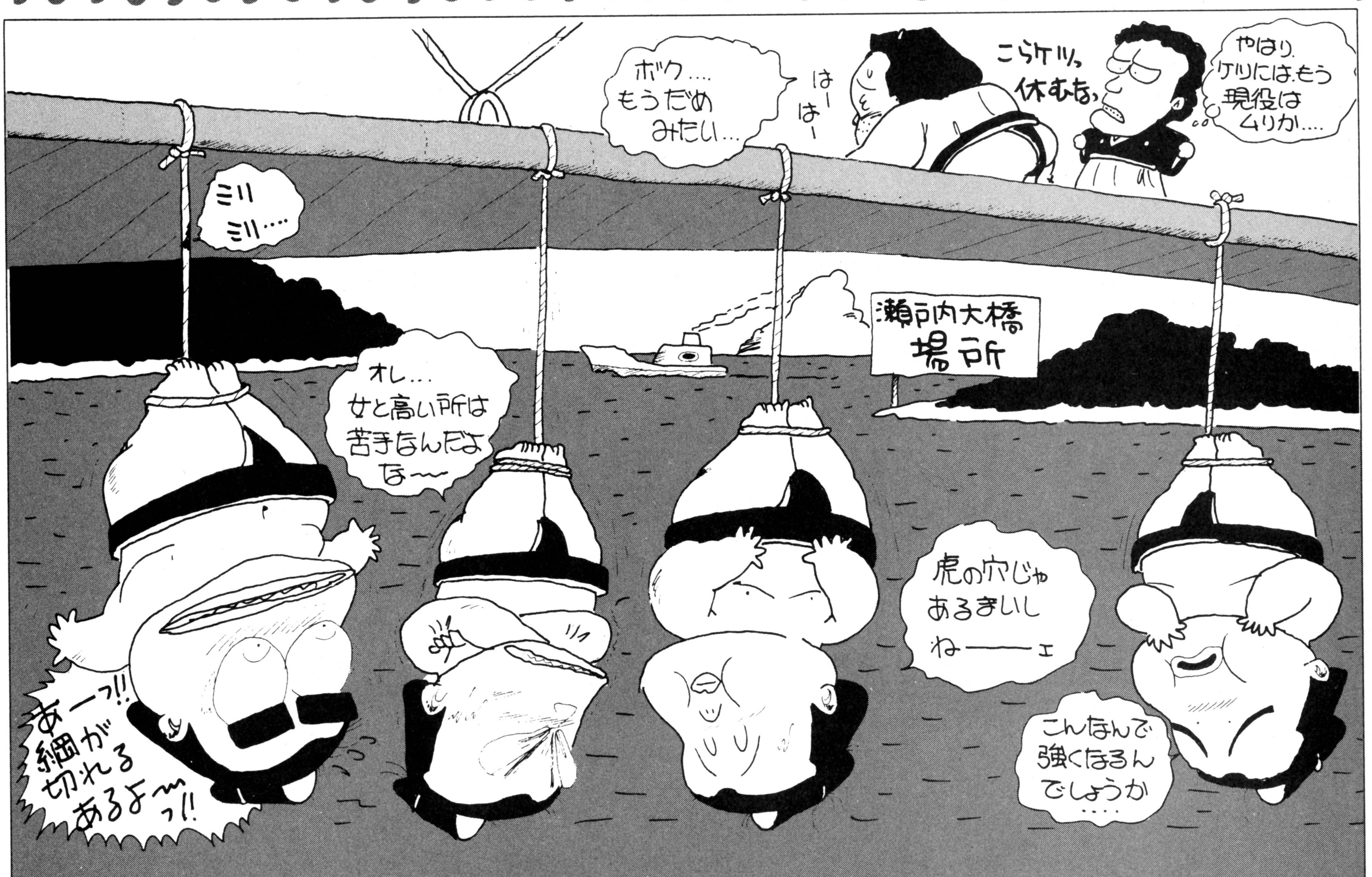
写真をヒントに現在の松本さんを予想して描いて送ってね。抽選で『サイバリオン』のCDを5名様にプレゼント。

 イラスト／杉山真理

がぶり寄り読者ページ

どすこいサロン

ウラ相撲8月場所



夏バテしらずの俺たちが今月も大ハッスル！

おもしろカッコワルイ(?)ウラ力士が、読者のおたよりを仕切る名物読者コーナー。すでに7人のウラ読者力士も誕生し、各コーナーともますます充実。いちだんと気合も入ってきたぜ。だけど、解せないのはロボ力山の動向だ。今月はいったい、どんな挑戦をしてくるんだろう？　目が離せないぞ！

イラスト／盛本康成

元気のいいイラスト満載

カットーランダム

300MAC

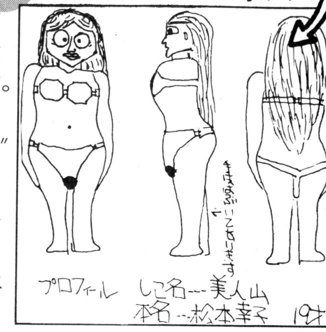
こんなんじゃねえってのの!!



▲島根県・けんなおこ

お羽黒サン、ぼくの宝の“美人山”をお貸しします。彼女の必殺技“色気投げ”で、必ずウラプロレスを粉砕できると思います。

▼兵庫県・必殺仕事人

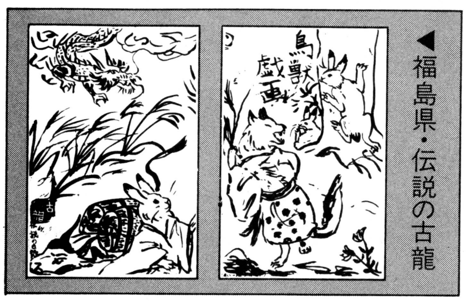


“おむすび山”のからだは、100%ササニシキでできています。腹が減ったら自分で自分の体を食べてしまう、マヌケなところもあります。

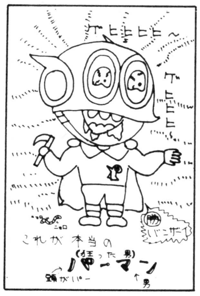
しきもりお羽黒



先月号で、ウラプロレスと闘えるスーパーウラ力士のキャラクター（500MAC）を募集したら、とんでもないのがたくさん届いた。とくに右の2つはひど過ぎる。誰が考えたって、こいつらが活躍するとは思えない。もう一度、ふんどしを締め直して考えてほしい！



◀福島県・伝説の古龍



◀神奈川県・中村光洋



◀千葉県・TAM



◀東京都・西村正臣



◀北海道・サスケ丸

対戦カードはキミまかせ

こじつけ一本勝負!!

200MAC

千代のウルフ



肩の脱臼も治ったことだし、またエンジン全開でがんばるぜ！

キン肉マンVS肉まん

キン（菌）が付いているのでキン肉マンの負け。（山形県・リコちゃん）

キン（金）を持っているからキン肉マンの逆転勝利ってケースもあるぜ。

ケチな商人VSまじめな消費者

消費者が「負けてよ」と言っても決して負けなかったケチな商人が勝つかと思いきや、まじめな消費者はしょうがなしに買った（勝った）！　　（福島県・宮原大典）

負けるが勝ちってことわざを、ケチな商人は知らねえんだよなあ。ところで、「チ××ンVS オ××コ」の作品をよこした埼玉の本郷よ。ンなもの載せられるわけねえだろ！

みんなで創るユニーク辞典

ウラ辞苑

200MAC

しきもりお羽黒



アシュラは“アシュラ原”を思い出させるから嫌いだ。ペンネームを変えろ。

「2浪あることは3浪ある」

2浪してしまうとやる気がなくなり、また受験に失敗するだろうという意味。だけど“3浪めの正直”という救いの言葉もある。　　（栃木県・アシュラ）

「天然危険物」

見るからにアブナイやつ。そばにいるだけで安心できない恐ろしい人のこと。

（石川県・チョンボ鶴田）

「ローマは1日にしてならず者」

ローマは泥棒天国だ。ほんの1日滞在すればわかるという意味。（愛知県・山口寛憲）

マヌケだけどチャーミング

夜霧のイマイチボーイ

200MAC

けつ潮



みんなと同じ特訓についていけなかったぼく。イマイチを地でいってるね。

友人の星田は、好きな女がいるくせにぜんぜんアタックしないが、バレーの試合になるとすごいアタックを決める。　　（東京都・青葉）

バレーボールが女だったらいいのにね。

理科の時間、「梅雨はなに前線の働きによって起こるか？」と先生がTに聞いた。Tは寝ぼけたように「特捜最前線」と答え、みんなに笑われた。　　（山口県・ピテクス）

でもTのセンスは素晴らしいよ。

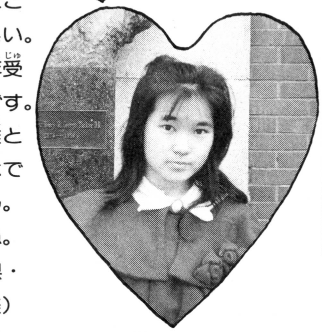
Aは、学校を休んでバイクの免許をとったがバレて没収された。（長野県・踊る警官）

バレてしまうところがイマイチの証拠。

麻美ちゃんふたたび♡



6月号を見てびっくり。なんと私にたくさんの手紙が寄せられたなんて。とってもうれしかったわ。



だけどごめんなさい。私、来年受験なんです。だから誰とも文通はできません。許してね。
（兵庫県・清水麻美）

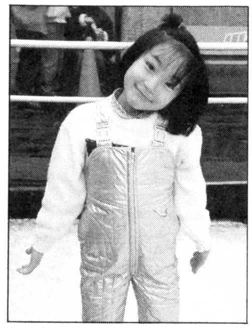
ミス♡金星 700MAC

こにくら錦



受験勉強の合間をぬって、麻美ちゃんがうれしいおたよりをくれたヨ。だけどまたファンレターがたくさん届いたらどうしよう。麻美ちゃん、責任とってネ？

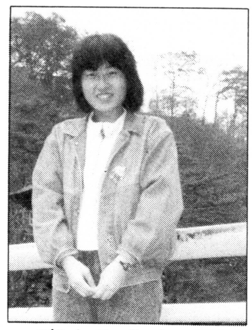
☆ガキンボシ☆



▲加藤秀子さま♡

私の自慢の妹だよ。細身で目はパッチリ。どお、こにくら錦さんの好みでしょ！
（京都府・金ちゃん）

☆いなかの光☆



▲清水みゆきさま♡

沖縄の山ん中で知り合った彼女です。写真ではわからないけどバストはCカップなんだ！
（栃木県・IFO）

どすこいウラ劇場



おふざけはそこまでだぜ！

ナマイキじゃん！ 200MAC

けつ潮



消えかけては復活するこのコーナー。世にナマイキがいる限り不滅です!?

おとなのお客には丁寧な言葉を使い、ペコペコするくせに、子供がひとりで買い物に来たら横柄な態度で乱暴な言葉を使う店のおやじ。ナマイキ過ぎるぞ！　（東京都・放熱人）

この手のおやじって、おもちゃ屋とか電機屋によくいるよね。それと自転車屋にも。

兄貴の恋人のU子は、まだ婚約もしてないくせに、俺に「お姉さんと呼んで」と言う。あつかましい女だよ。（佐賀県・桜井健児）

キミ、照れくさいんだろ。うれしいくせに！

小5の弟はムケている。（群馬県・巨包）

それは許せないね！（未だ未熟なけつ潮）

必見！トワイライト写真集

おどろき！生写真 500MAC

北豚佑



おっ、こりゃあすんげえ！と感動させる作品が少なくなってきたわ。これからは「パット見有名人」に期待することにしましょ♡

題「忠猫タマ公」山形県・リコ



うちのタマは、いつも玄関で家族のことを送り迎えしてくれる、とてもやさしい猫です。

題「闇太鼓」愛知県・マークII

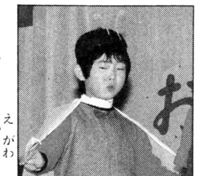
空気を叩くこの子に、「なにやってんだ」と聞いたら、「太鼓が見えないの？」だって。ゾ〜ッ。



生写真ニューバージョン

パット見有名人 500MAC

みつばち江川



いきなり登場の企画。有名人に似た普通の人を観笑するコーナーよ。写真はリコちゃんの妹。どお、江川にそっくり!? あなたも応募してね！

じゃ~ん!!

ウラプロレス第2の刺客(だいにのしかく)

チャー州力(しゅうりき)



プロフィール

五輪出場後プロに転向。いろんな団体を渡り歩いた末、ウラプロレスに入る。得意技はぶんぶんラリアート。中国広東省出身。血液型α型。

ロボ力山(りきざん)の寸評(すんぴょう)

近年たるんできたボディーを縄で絞った。これによりパワーは全盛期に近づいたと思う。

おたよりコーナー

250MAC

オーノー国(くに)



胸を打つおたよりや、とにかく笑ってしまうおたよりをご紹介します。

ノーマル編(へん)

夜、電話をかけてきた友人のM浦は、僕の美人の姉が出たものだからあがってしまい、「夜分すいません」と言うべきところを、「親分すいません」と言ったそうだ。姉が大笑いしたことは言うまでもない。（福岡県・小川鉄也）

M浦はいつかお姉さんが出たらこのギャグを使おうと狙っていたのかも。

家庭訪問のときのことです。母が、亡くなった父の話をしたときに、担任の野上先生は、ハンカチを出して汗をふく振りをしながらこっそり涙をぬぐっていました。なんだかとても感激したよ。（新潟県・佐伯奈津子）

心がしみじみしました。いい先生にめぐりあえてよかったね。

ある本屋にて。㊑PCエンジンの入荷数。3月号－1冊、4月号－1冊、5月号－1冊、6月号－なんと5冊！毎月私が買っていた実績が認められたんだよ！（岐阜県・井上かずみ）

いっきに5倍だね、ありがとう!!

あぶない編(へん)

自称“不良”のTクンは、授業をすっぽかしたために、彼の母親と一緒に呼び出しをくったが、その日、今度は母子でその呼び出しをすっぽかした。（多能嵐）

だけどおもしろい母子だね。

友だちのおばあちゃんは、ある日、“ボケない本”というのを買ってきたが、次の日、また同じ本を買ってきたそうです。（岐阜県・如月陵介）

もはや手遅れだったんだね。

ぼくのペットの猫はチャーという。彼女はいない。いちおう、めす猫の尻は追いかけるが、いつも他のおす猫に“猫手チョップ”をくらって追っぱらわれている。ぼくはこんなチャーを情けないやつだと思っていた。でも先日「ペットは飼い主に似るんだよ」と、ある人に言われてから、気の毒なやつだと同情するようになりました。（大分県・南極原人）

チャーのために女をモノにしなきゃ。

平賀源内(ひらがげんない)も思いつかなかった驚き大発明

これは便利な珍発明

300MAC

千代(ちよ)のウルフ

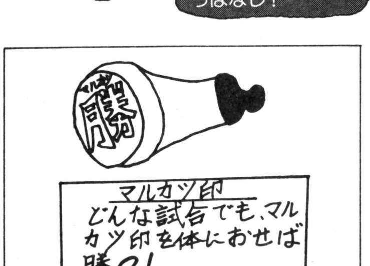


あればいいなあ、なんて思う発明が、毎月たくさん寄せられてきて、さばく俺はうれしい悲鳴をあげっぱなし！



▲東京都・スッパ富田

初恋の味はカルピス。初キッスの味はクチビールです。ただし、18歳以下は法律により飲めません。あしからず。



▲新潟県・仲野正希

パワーの源、マルカツ印。これを体に押して試合に臨めば必ず勝つ！



◀東京都・らっぱずぼん

やせている人はこれを食べると太れるかも。



◀愛知県・タイガー

ズル休みが好きなキミの必携グッズです。



◀大分県・こうたつ

おばあちゃんも老眼鏡を探す手間が省ける。



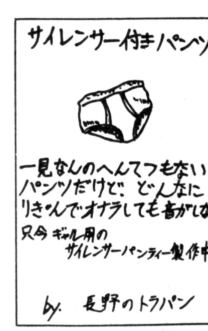
◀千葉県・ゆううつ

忙しい家族にとても便利な大発明品！



◀大阪府・葉度孫

誰もが一度は欲しいと思ったメカだ。



◀長野県・長野のトラパン

けつ潮が顔にかぶるとマスクになる!?

おたよりはオリジナルに限るぜ

おたより大募集中のどすこいサロンだけど、まずお小言から。あれだけ、盗作はやめてほしいと言っているのに、おきてを破る読者がいる。中には、他の雑誌に載ってたのをそっくりそのまま書いてくる厚かましいやつもいて、開いた口がふさがらない。とくに「ジャンプ放送局」からのパクリが目立つ。絶対にやめてくれよな。あくまでオリジナルな作品で勝負しようぜ！　なお、入選すれば各コーナーに表示のMACカードが贈られ、その中で優秀な人は、右の読者番付で発表されるシステムになっている。さらに入選を繰り返すうちに各力士に気に入られた読者は、しこ名が授与され晴れてウラ力士の一員になれるんだ！

あて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
どすこいサロン○○コーナー

8月場所読者番付

	西		東
横綱	ゆううつ	横綱	伝説の古龍
大関	清水麻美	大関	スッパ富田
関脇	リコちゃん	関脇	小川鉄也
小結	必殺仕事人	小結	宮原大典
平幕	佐伯奈津子	平幕	南極原人
十両	長野のトラバン	十両	ピテクス
幕下	如月陵介	幕下	アシュラ
三段目	井上かずみ	三段目	TAM

ロボ力山のメッセージ

ワシへのファンレターがどんどん増えている。この調子で増え続けていけば、「どすこいサロン」を乗っ取れるかもしれない。そうなったら「リングリングサロン」とでもタイトルを替えようか。ふふ。その夢を早く実現するためにはワシの軍団を組織しなければならない。そこで先月もお願いしたが、ウラプロレスラーのキャラクターを造ってほしい。もちろん解説付きのイラストでお願いしたい。採用者には500MACをプレゼントだ。なお、ワシの占いによって幸せをつかんだ読者がたくさんいる。今月も一部を紹介しよう。（以下の人に300MAC進呈）

「6月号で、おうし座かやぎ座の子を狙えとあったので、おうしとやぎの両方にアタックしたらどっちともうまくいった♡（群馬県・タゴ）」

「占いを信じて、塾で友だちを探したら大変気が合うやつがいたよ。（愛知県・ヘルマイネ）」

謎仮面力士の番付占星術

番付	西			番付	東		
横綱	うお座	基本運	人望運あり。なにごともリーダー役を買って出れば、みんなの期待の星に！	横綱	やぎ座	基本運	勝負運絶好調！　何にでも果敢に勝負を挑んでごらん。必ず勝つはずだ！
		恋愛運	アタックの成功率抜群。どんとぶちかませば、必ず押し切れるはずだ！			恋愛運	大吉。すべての異性と仲良くなれる時期。もちろんアタックもバッチリ決まる♡
大関	ふたご座	基本運	勉強運好調。やっただけの成果は必ず残せるはず。まずは机に向かってみよう！	大関	いて座	基本運	金銭面が豊かになる時期。おこづかいの値上げ交渉は今月中にしないと損だ。
		恋愛運	勉強を通して異性と仲良くなれる予感。公共の図書館がラブスポットに♡			恋愛運	デート運あり。身近な異性をデートに誘えばすんなりOKの返事がもらえるはず。
関脇	みずがめ座	基本運	知恵が働くとき。学校や家で機転をきかせて、先生や親からポイントを稼ごう。	関脇	しし座	基本運	ストレスがたまりやすい時期。でも軽い運動でスッキリするはず。心配ない。
		恋愛運	アタックは土曜日が吉とでている。なおカップルの人はケンカが多発。注意。			恋愛運	異性に好かれやすいとき。小さな親切を周囲に配ると、♡レターが舞い込むはず。
小結	かに座	基本運	ついてない運気。思ってもみないところで損失につながることが多くありそう。	小結	てんびん座	基本運	友だちがたくさんできそう。気が合わないと思う人に話しかけるのがポイント。
		恋愛運	アタック運吉。人を頼らず、自分で直接相手に交際を申し込むのが秘訣だ。			恋愛運	異性に皮肉を言ったりしそう。嫌われる前に口にチャックをしよう。
平幕	おうし座	基本運	迷いの多いとき。ズルズル決断を延ばすとかえって悪い結果に。決断は素早く！	平幕	おひつじ座	基本運	無気力シンドロームに陥りやすいとき。絶えず自分にカツを入れ続けよう。
		恋愛運	要注意運。今月初Aにトライすると、必ずヤバイ結果になる暗示。ガマンを！			恋愛運	悪運気。異性に性的イタズラを受けそうな予感。アブナイ異性に接近はタブー。
十両	おとめ座	基本運	最低運。人から動物のような扱いを受けたりしそう。だがここは耐えるしかない。	十両	さそり座	基本運	からだを壊しやすいとき。無理をすれば必ずあとでたたりそう。要注意だ。
		恋愛運	恋の路は完全に閉ざされている。アタックは自分がミジメになるだけ。よそう！			恋愛運	今月のキミは魅力0。異性には鼻もひっかけてもらえないけど、ふくれるな。



番付の見方

運勢のいい順番に、キミたちの星座が横綱から十両まで並んでいる。自分の星座がどういう運気にあるかを知りこのひと月を適切に過ごそう。

おひつじ座	3/21～4/20	てんびん座	9/23～10/23
おうし座	4/21～5/21	さそり座	10/24～11/22
ふたご座	5/22～6/21	いて座	11/23～12/21
かに座	6/22～7/22	やぎ座	12/22～1/20
しし座	7/23～8/22	みずがめ座	1/21～2/18
おとめ座	8/23～9/22	うお座	2/19～3/20

なかなかあなどれないページ

インフォメーション

ここがウワサの、インフォメーション。今月は、どっと大ネタがつづくもんで、ウレシイ、ウレシイ。

あの脱ぎ麻雀が、ビデオで初登場！



⬆ズラ〜ッと並んだ、美少女たち。こんなカワイ子ちゃんが…と思うと、ウッシッシッ。

ポニーキャニオンから7月21日、『マージャン・ギャルズ・グラフィティ』というビデオソフトが発売される。これは、ゲーセンなどでおなじみの、あの"脱ぎ麻雀"の美少女たちの悩ましげな姿を、最後の最後までバッチリ収録している、お買い得なソフトだ。

『麻雀学園』『麻雀クリニック』『麻雀刺客』『麻雀殺人事件』など、代表的ゲーム4本を中心に収録。エッチなシーンばかりでなく、稲妻ツモ、気迫ツモといった人気ゲームの特殊効果や、有名ゲームのエンディングが、まとめて入っている。30分、カラー、HiFiステレオで2800円（税別）。


➡はっひっふっへっほ〜！ この先は、ビデオでお楽しみください。

この夏、桃太郎チームから暑中見舞いがもらえるぞ

本誌7月号で、正式発表になった桃太郎シリーズPCエンジン4部作（『桃太郎活劇』『S桃鉄』『桃太郎伝説〈豪華版〉』『桃太郎伝説II』）を記念して、桃太郎暑中見舞いキャンペーンが企画された。

これは、いまから桃太郎開発チームに読者のキミたちから「励ましのお便り」を出してもらい、その返事を暑中見舞いとして、お便りをくれた読者全員に送ってしまおうという、なかなかナイスなお話。

「励ましのお便り」の締め切りは7月10日（当日消印有効）。あて先は、〒100-31　東京都国際郵便局私書箱5121号　桃太郎暑中見舞いキャンペーン　マルカツPCエンジン係まで。

ガンヘッド大会予定

夏休み PCエンジンワールド	7/29（東京）・8/1（名古屋） 8/3（大阪）
第5回全国キャラバン	7/20〜8/31（夏休み期間）
CSGテレビゲームアイランド	7/22〜8/17（江ノ島海岸／片瀬海岸）
横浜博PCランド in YOKOHAMA	7/17（YESホール）
よかとぴあ ガンヘッド大会	7/23（NECパビリオン前）
ハローマック 全国ガンヘッド大会	ハローマック 全国220店舗
三越ガンヘッド大会	7/22〜8/27（日本橋三越）

ナムコ、映画製作へ『カブキマン』

ナムコが、米映画製作配給会社トロマと、日本の配給会社ギャガ・コミュニケーションズと3社共同で、映画製作にかかることになった。

タイトルは『カブキマン』。舞台はニューヨークで、1人のアメリカ人青年が歌舞伎役者のように変身して、悪と戦うというアクションコメディー。

8月にニューヨークでクランクイン、来年秋には公開されるそうだ。

6月号プレゼント　当選者発表！

SOFT

■パワーゴルフ
秋田県　清水　公一
東京都　斉藤　豊吉
岐阜県　岩井　真
和歌山県　諸井　薫
兵庫県　井上　貴之

■パックランド
宮城県　加藤　崇徳
千葉県　堀田　勇
神奈川県　平林　智
〃　金子　健吾
大分県　田村　秀樹

■ヴァリスII
岩手県　和山　朗
茨城県　大嶋由紀隆
三重県　山田　憲昭
愛知県　宮田めぐみ
大分県　小川　幸一

GOODS

■ガンヘッドポスター
東京都　家入　知子
〃　大山　剛
広島県　横山　光則
大分県　小野健太郎
福岡県　天野　賢一

■わいわい麻雀Tシャツ
宮城県　豊田　秀則
東京都　松村　誠司
〃　吹野　健一
神奈川県　杉岡　政和
愛知県　小田　博一

■イースII巾着
北海道　清水志郎
秋田県　大田　弥生
東京都　織田美穂子
〃　松原　久志
静岡県　河村　剛

■凄ノ王伝説ポスター
青森県　佐藤　守
栃木県　佐々木　進
東京都　川船　貴光
愛知県　久保　太
高知県　中平　英明

㊖グッズ

■テレカ
新潟県　田中　美穂
埼玉県　大高　宏
〃　小田　昌和
〃　森川　千重
山口県　賀屋　貴宜

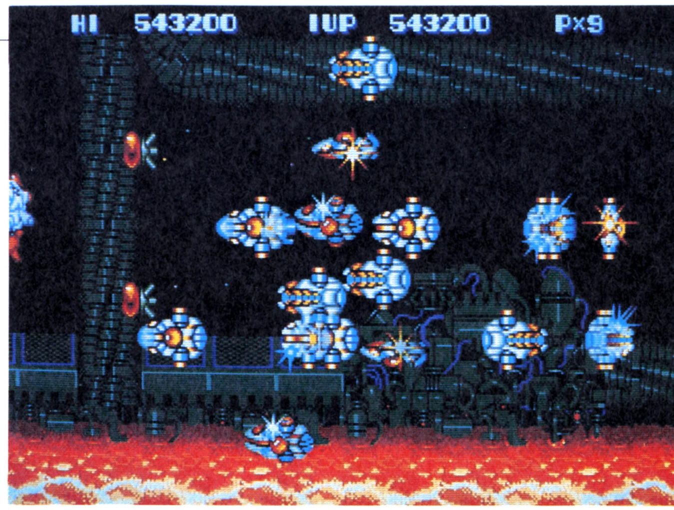
■ボールペン
石川県　伊藤　公一
千葉県　安藤　充謙
東京都　安井　誠
〃　酒井　純一
〃　井口　章

■㊖ステッカー
宮城県　平沢　平沢　秀行
東京都　竹本慎一郎
〃　志村　徹
〃　遠藤千鶴子
大阪府　三輪　紀貴

※第5回全国キャラバン7月予定── 7月22日、福岡。23日、福岡・小樽。24日、長崎。25日、札幌。26日、熊本。28日、佐賀・秋田。30日、宮

操作性とグラフィックは満点

エンジン版『イース』プログラマー
岩崎啓真



サイドアーム

NECアベニュー／7月14日発売／¥5,400

お久しぶりの岩崎です。

先月号のお毒味チャートで「音が良くない」と書いたんだけれど、そのあといろいろ考えて自分の毒味を見直してみて、これだけじゃ言葉が足りない（なにせあのコーナーは短いからね）から読者には単に「音が悪いだけのゲーム」と思われる！　それでは『サイドアーム』がかわいそうだ！

ということで「もっとくわしく評価したい」と思い、レビューで取り上げることにしたんだ。

つまり、先月号のお毒味チャートの評価をもっとくわしく掘り下げて、実際に『サイドアーム』がどんなゲームなのかを知ってもらおうというわけ！

というわけでいよいよ本題。

ゲームの移植を評価するときの目安は、大ざっぱに分けて「操作性」と「グラフィック」と「パターン」と「サウンド」の4つの分野に分かれる。それぞれに関して書いていこう。

まず「操作性」だけれど、パッドの問題（オリジナルは3ボタンで、左ボタンが左攻撃、右ボタンが右攻撃、まん中が装備変更）で装備変更がポーズして行う形になっているので、オリジナルでは絶対に必要だったいくつかのテクニックが不要になったことを除くと、ほぼパーフェクトだ。これは毒味風に言うなら10点でもいいと思う。

「グラフィック」は「凄い！」だ。『サイドアーム』は「当時のアーケード」では、非常にグラフィックがきれいなので有名だったゲームで、それを512色に落とすのは、つらいんじゃないかと思っていたのだが、まあよくこれだけうまく描いたものだと思う。

まさにPCエンジンの能力のほとんどすべてを出し切ったすばらしいモノだ。

「パターン」。これも「移植」と考えればすばらしい。ボスキャラの一部を除けば、アーケードそのままだ。けれど、毒味で点がキビしくなった最大の理由も、ここにあるんだ。単純に言えば「アーケードに忠実すぎる」というのが、ぼくの意見。

もともとカプコンの『サイドアーム』は激難で有名なゲームで、その難易度はハンパじゃない。なにせ1面から、通常のシューティングの最終面じゃないかと思いたくなるぐらいの難しいゲームなのだ。

だからPCエンジンで『サイドアーム』が出ると聞いたときに、標準パッドでプレイすることを前提とするんだから、当然、難易度は下げるだろうと思っていた。

ところがフタを開けてみると、なんとパターンそのまま、難易度そのまま。

これが点が下がった最大の理由だし、「おすすめ」にも入れなかった最大の理由。

ぼくの考えでは「おすすめ」は「誰もが遊べる（と思われる）ゲーム」であることが前提。

普通のオジサンが30秒であの世に行くような難易度、つまりシューティングのスーパーマニアしか楽しめないレベルのゲームでは入れられないのだ。

つまり『サイドアーム』は、ぼくの考えでは、あまりに難しすぎる。忠実な移植も度が過ぎるんじゃないかと思っているわけ。

最後に「サウンド」だ。

これは、残念ながらほかの分野の移植のレベルと比べると、やや落ちるというのがぼくの意見だ。

ただし、読んでいるみんなに間違ってほしくないのが「悪い」の意味だ。このゲームのほかの部分の移植と比べてやや落ちるということで、ほかのゲームと比較してどうこうということではない。純粋にサウンドをほかのゲームと比較すれば○○○○や××××よりは、はるかにすばらしいと思う。

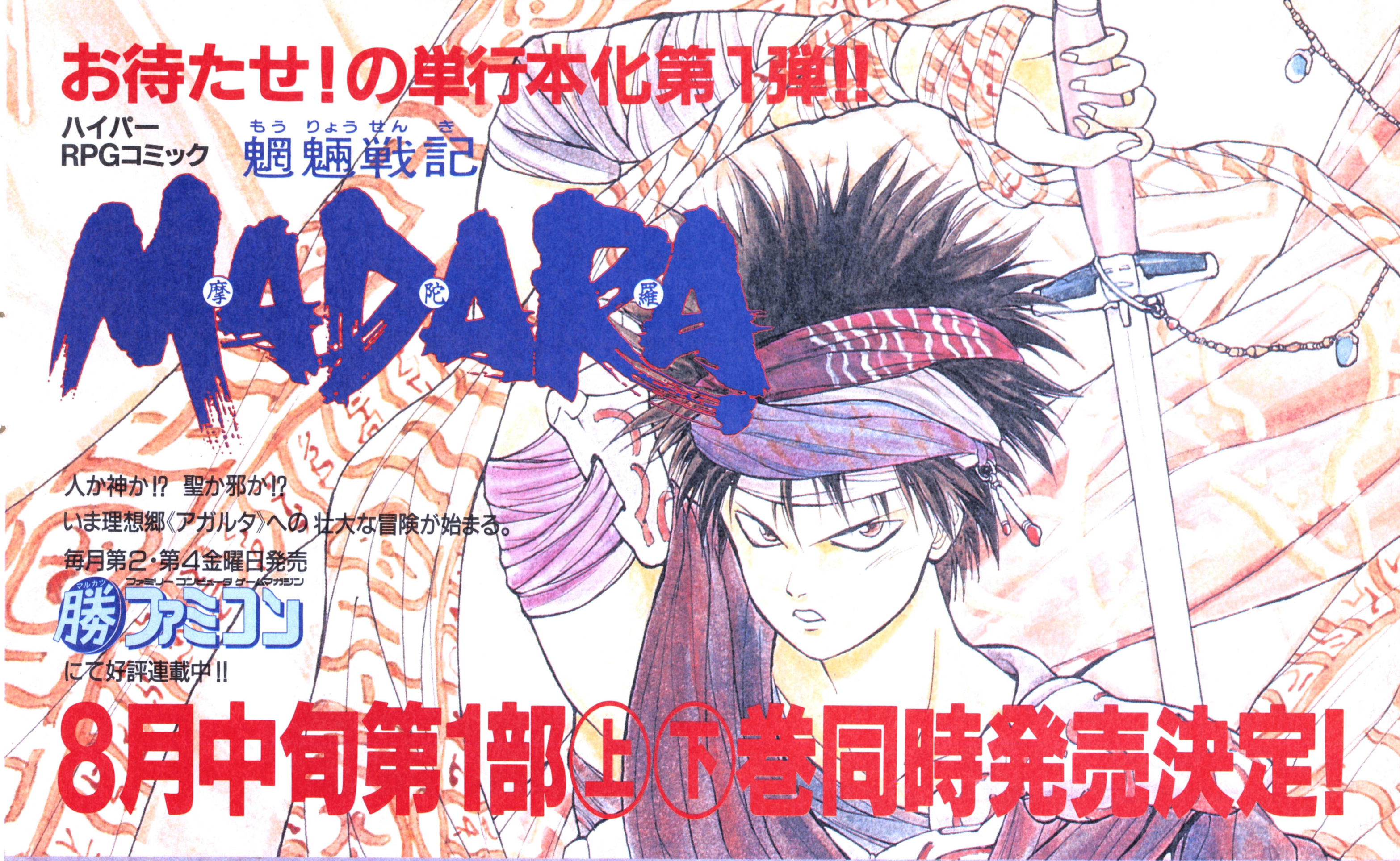
だが移植としては、まず曲が変わっているのが気に入らない。

さっきの話とは矛盾するようだが、曲はアーケードと同じものにすべきだ。確かにアーケードの曲よりいいという評判もあり、ぼく自身もそう思うが、それでもやはり個人的には「移植」という観点からはずれていると思う。

また技術面から見たときに、もう少し音質を追求できたんじゃないかと感じるところが何か所かあったので、あえて「悪い」と評価させてもらった。『ダライアス』『アウトラン』など、これからのNECアベニューのサウンドスタッフのがんばりを期待したい。

で、最後に弁解。

今ぼくが作ってる『イース』はCDロムで、ミュージックはフルオーケストラで鳴るのがあたりまえになってしまっているんだ。正直に言えば、『サイドアーム』に限らず、どんな音でも悪く聞こえてしまうのだ。



お待たせ!の単行本化第1弾!!
ハイパーRPGコミック
魍魎戦記 (もうりょうせんき)
MADARA
摩 陀 羅
人か神か!? 聖か邪か!?
いま理想郷《アガルタ》への壮大な冒険が始まる。
毎月第2・第4金曜日発売
マル勝 ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
勝ファミコン
にて好評連載中!!
8月中旬第1部㊤㊦巻同時発売決定!



オレの挑戦を受けてみろっ!!
ソーサリアン クライマックス!
「ドラゴンフィールド」
羽衣 翔
「呪われたオアシス」
沢田 翔
「天の神々たち」
真鍋譲治
COMP COMICS
好評発売中!!
月刊 コミック コンプ
定価390円(税込)
角川書店
8月号絶賛発売中!!
パワフル連載陣、快進撃!!
「エルデガイン 導きの神 」
円 英智
「サイレントメビウス」
麻宮騎亜
「宇宙英雄物語」
伊東岳彦
などなど電脳感覚を刺激する興奮の14本立!

POIA

米国CIA(中央情報局)にも負けない情報網と、ソ連KGBにも並ぶ強引さでPC-Engineのハードウェアに関するニュースを収集し、提供するコーナー。記念すべき第1回目は、米国潜入レポートに東京おもちゃショーと、盛り沢山だ!



PC-Engineハード中央情報局

今秋、アメリカ版PCエンジン登場!!

TurboGrafx-16



⬅ロゴのポスターの前でケネス氏と写真に収まる㊧編集長。

NES(アメリカ版ファミコン)が一大旋風を巻き起こしているアメリカ本土に、ついにPCエンジンが上陸する。Turbo Grafx-16という名でデビューするアメリカ版PCエンジンとはどんなマシンなのか?

今年の5月にニューヨークでTurbo Grafx-16の発表会が行われたところ、全米の子どもたちから"When can I get one?"(いつそのマシンが出るの?)という問い合わせの電話が殺到したという。そこで㊧編集長率いる㊕取材班はさっそくシカゴに飛んだのであった。

そこでお会いできたのは、NECホームエレクトロニクス(U.S.A)Inc.の副社長代理ケネス R.ワート氏(常々、「私は羊を飼っています」と英語で言えることが自慢の㊧も、ちょっとビビッたが、後から通訳してくれる人も来たので一同ホッとしたのであった)。

ケネス氏はまずTurbo Grafx-16という名前の由来についてこう語ってくれた。

「PCというとアメリカではどうしてもIBM-PCのことを連想してしまいます。そこで、PCエンジンのウリであるスピードと大きなキャラが動くことからくる力強さをより強く印象づける言葉は何か? というとアメリカではTurboという言葉なのです。それと16ビットグラフィックコントローラによって美しい画像が表現できることも合わせて"Turbo Grafx-16" という名前になりました」

機能は日本のPCエンジンとまったく同じなのだが、外見が大きく異なるのは、どうやらこのネーミングからくるようだ。

同時に発売されるTurbo Grafx-CD (アメリカ版CDロム) にはCDグラフィックス機能もあるということでサンプルとして "絵の出るカラオケ" を見せてもらった。なんと曲は演歌で、しかも日本語・英語・中国語・ローマ字表記の日本語という4種類の歌詞が選べてしまうスグレものだった(これが日本で出れば、お父さんお母さんが喜んでCDロムを買ってくれるかもしれないね)。

「ゆくゆくは、アメリカの会社が独自にソフトを開発して日本でも出したい」というからとっても楽しみだし、目が離せないマシンだ。



⬅本体を買うといっしょについてくる『魔神英雄伝ワタル』の改良(?!)版。



⬆TurboGrafx-16:199ドル、TurboGrafx-CD:399ドル。AVブースタは価格未定。

年内に発売予定のソフト (元になる日本版名)

魔境伝説	R-TYPE
ダンジョンエクスプローラー	ディープブルー・海底神話
パワーリーグ	ガンヘッド
パワーゴルフ	ファンタジーゾーン
プロテニス ワールドコート	ドラゴンスピリット
ビクトリーラン	ギャラガ'88
モトローダー	ネクタリス (以上Huカード)
カトちゃんケンちゃん	ファイティングストリート
ビジランテ	モンスターレア
エイリアンクラッシュ	ダライアス
功夫	イース (以上CDロム)

イラスト 星野由美子

かたや日本では…

'89東京おもちゃショー速報!!

「6月15〜18日、晴海でおもちゃショーが開かれる。」─信頼すべき筋からの情報を受け、取材班はウォーターフロントに急行。ぬいぐるみをかき分けてたどり着いたブースには、噂の新ハードがあった。



⬅左右にスピーカを配置し、ステレオサウンドが楽しめる。けっけうパワーもあるようだ。



⬅前面右下にはマイク入力端子が見える。ロムロムカラオケでは、ここにマイクを接続する。

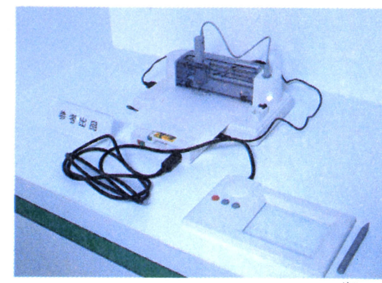
CDロムで♪カラオケするのは誰？

まず目についたのは、PCエンジン専用のアンプだ。マイク入力端子や電子エコーを内蔵し、当然だがステレオ仕様となっている。これはCDロムを使ったカラオケシステム(ロムロムカラオケ)に対応するハードとして設計されたと見ていいだろう。色が黒で、他の周辺機器とはそろっていないけど、もしかしたらこれはアメリカ版のPCエンジンに関係あるのかもしれない。ブース内にかなりの台数が出展されていたところから見て、発売はけっこう早そうだ。

CDロムロムアンプの急進展に比べて、以前発表されたイラストブースタ、プリントブースタ、通信ブースタはなかなか発売されないままだ。前者2つは、動作させるのに必要なソフトも一応完成に近い形で出展されていたので、本体に比べて価格が高くなってしまうところが、残された問題みたいだ。パソコンに比べて許される価格が格段に低いので、メーカーもたいへんだろうね。でも、PCエンジンの優れた拡張性を生かすコア構想を「絵に書いたモチ」にしないために、メーカーさんにがんばってほしい。ファミコンやメガドライブと比べても、PCエンジンが勝っている点（同時に最高5人プレイ可、CD-ROMが使えるなど）はある。拡張性という長所をもっと有効に使ってほしいと思うのだ。



なお、今回取材したハード、ソフトは、参考出品なので発売されるものとは異なることがあります─注意。



⬆イラストブースタ＋プリントブースタ。早く使ってみたいけど、発売はまだ未定。



⬆添付されるらしいソフトの画面。Huカードになっているので、もしかして完成版なのかも。

NECのバックアップブースタ



⬅まだ開発バージョンらしく、配線が複雑なカンジ。機能的には魅かれるものが…。

発売日や価格は未定だけどAVブースタの機能とカレンダー・タイマー機能を内蔵してるのが目玉だ。なっている。バックアップはCD-ROMに互換性をもつ。

こっちはハドソン"天の声2"



⬆機能的にはシンプルだが、取扱いの簡単さと、なにより7月末に発売が決まっているのがうれしい。価格は2800円(税別)だ。

本誌6月号でお伝えしたPCエンジン用メモリーバックアップシステム「天の声2」の発売が7月末に決まった。

ファミコンのカセットを見ればわかると思うけど、最近のゲームにはバックアップが必須のものだよね。PCエンジンユーザーにもその環境を与えようというのが、ハドソン「天の声2」なのだ。CD-ROMのバックアップと互換だし、電池使用のため操作は簡単。価格も手ごろでオススメできるぞ。

バックアップ対応予定メーカー&ソフト情報：I. G. S.『シンドバット地底の魔宮』NCS『ガイフレーム』クリーム『ブルファイト』サリオ『大地くんクライシス』トンキンハウス（未定）ナムコ（未定）ハドソン『パワーリーグII, スーパー桃太郎電鉄─桃太郎シリーズ4作, ニュートピア, ドラえもん』パックインビデオ『ナイトライダースペシャル』ビクター音楽産業『ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ』ビッククラブ『神武伝承 アームドエフ ロックオン ブレードランド・ビデオシステム（未定）ヒューマン『F-1トリプルバトル』（50音順）

OH! 新 NEW!

PC-ISHOKU SHIKYO GEPPOU

新 PC移植市況月報 改訂版

全力投球号 Vol.1

移植市況月報社

編集局／㊫PCエンジン編集部内

1989年6月30日発行

紙面刷新でパワーアップ 人気投票も1万近し！

超おすすめ新作ゲームを太鼓判紹介!!



絶対推せんはこれだ 恐るべき極細グラフィック！

⬆見よ！ このアブナイ奴らを。現実で、こんな連中に囲まれたら地獄だが、ここでは叩きのめせるぜ。

クライムファイターズ

コナミ アーケード

読者のゲーム感覚をドーン！と直撃する、今回の紹介ゲーム。その名も『クライム ファイターズ』だ。こだわりのある細かいアクションを、ぜひ見てくれ!!





➡タイトル画面。アメリカ風、スプレー落書きがゲーム内にいっぱい！

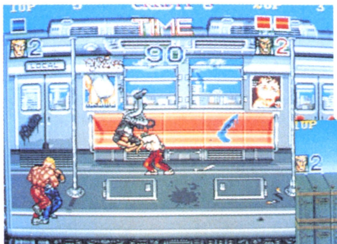
➡敵は、単純な攻撃だけでなく、ゲイ野郎のオカマ攻撃などもある。

第10回 移植人気投票結果

今月の動向 よりわかりやすく、より楽しくということで、今月から「移植市況月報」の形を少し変えてみたけど、いかがでしょうか？ さて、今月の大きな動きとしては、『YS』と『獣王記』の移植が本決まりになったこと。ついにチャートからアウト。おかげで、上位5位の変動はほとんどないのだけど、それ以降は繰り上がりで大きく変わったのだ。

順位	累積ポイント	前回	ゲームタイトル	オリジナル(移植版)	読者の意見など
1	7920(763)	1 ―	大魔界村	ARC	創刊当時からの前評判とゲームセンターに出回ってからの高い人気の相乗効果で、現在の得票数に結びついている。アクションゲームとしては操作感覚やゲームバランスもGood。本格的なアクションとともに、いろんな武器のパワーアップがうけてるようだね。
2	6763(739)	2 ―	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	夏には『Ⅳ』が発売される、と各ファミコン雑誌で話題騒然の『ドラクエ』も衰えをみせないね。今度は馬車が出てくるとか、5本立てのストーリーだとかさまざまな話が飛びかってるけど、やはりPCエンジンユーザーとしては『Ⅰ』からプレイしたいよね。
3	5205(514)	3 ―	グラディウスII	ARC(MSX・FC)	ゲームの楽しみ方は人それぞれだと思うけど、パワーアップの仕方とマイキャラを選べるシステムを取り入れて、パワーアップなどの目先の要素だけではなく、攻略パターンまで個人流に楽しめたのはこの『グラII』だ。コナミさん、早く参入してください。
4	4187(608)	5 ↑	スプラッターハウス	ARC	3月号の移植目安箱で紹介して以来、不気味なホラー感覚で絶大な人気を得たアクションゲームだ。あのドロドログチョグチョグチョのグラフィックは食事中には見たくないくらいスゴいもんね。写真でしか見たことがない人も意外に多いようだ。
5	4013(348)	4 ↓	源平討魔伝	ARC(FC・X68K)	あまりゲームセンターでもお目にかからなくなってしまった『源平討魔伝』だが、高い人気にささえられて、ついに5位にまでのし上がってきてしまった。小・中学生よりも、高校生から上の読者からの投票が多いね。思い出あるゲームなんだろうな。

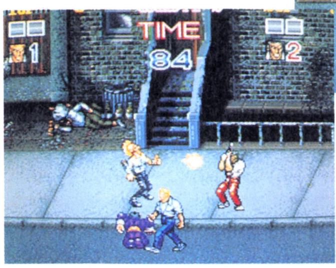
炸裂するバイオレンスの嵐



⬅敵に大ダメージを与える、必殺の投げ技。１本背負いだぜ。

⬇ザコキャラはナイフで一撃。攻撃を受けるまでずっと使える。

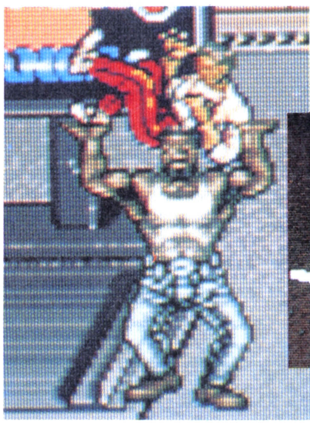




⬆反動もリアルなガン攻撃。弾は制限なし。

凶悪犯罪が渦巻くアメリカ。中でも最も凶暴な犯罪者どもが、美女たちを次々と誘拐した。

そんなクソッたれどもを叩き潰すために１人の男が立ちあがった。それが無類の強さを持つ“クライム　ファイター”だ。



➡巨人型のザコキャラは、パワーリフトで投げを使う。

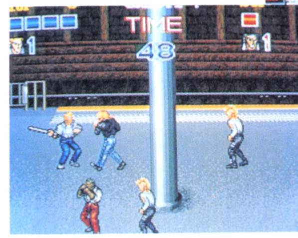


⬆電ノコ野郎のボス。振りまわして疲れたスキにやっつけろ！

➡殴られてのけぞるコア野郎。小さな部分にもこのこだわり。

⬇金属バットは、威力はあるが動きが遅くなるので今イチだ。





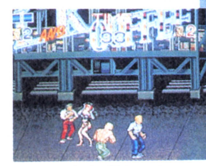
➡ボクサーボスは、２人で殴り続けるのがいい。



殴る！　蹴る!!　そして、刺す打つ投げると、あらゆる暴力を使いこなせるこのゲーム。リアルな背景とかみ合って、まさにアメリカ！　という気分になれる。

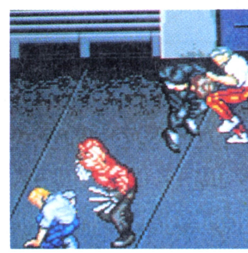
敵どもも、パンク野郎やヘルズエンジェルを始め、危険人物の総出演。

絶対興奮ものだぞ!!



⬅女王様、叩いてゴメン。早く眠ってね。

⬇ＳＭ女王様の使うムチは、射程が長くて油断してるとアッという間にご覧の通り。





⬅相棒がやられてるうちに、ジャマなザコにはヒザ蹴りをプレゼント！

6	2579(403)	7↑	ソーサリアン	PC
7	2403(269)	8↑	イメージファイト	ARC
8	2385(720)	12↑	テトリス	PC(ARC・FC)
9	2335(278)	9—	オーダイン	ARC
10	2047(244)	10—	超絶倫人ベラボーマン	ARC
11	1748 (35)	11—	アフターバーナー	ARC(セガ・FC・X68K)
12	1530(206)	13↑	ファイナルファンタジー	FC
13	1504(253)	15↑	ラストハルマゲドン	PC
14	1314(694)	18↑	ストライダー飛竜	ARC
15	1286(88)	16↑	スーパーマリオブラザーズ	FC

ナムコゲームが人気急上昇だぞっ!!

今月から紙面の都合で、ベスト20だったチャートもベスト15になってしまった。そこで、チャート圏外の赤丸急上昇のゲームをフォローしていこうというのが、「注目ゲーム」のコーナーだ。今月の注目株は先月号で紹介した『ワルキューレの伝説』と『フェリオス』、そして毎月少しずつジワジワと票がたまってきた歴史シミュレーションゲーム『信長の野望』、そしてアクションゲーム『忍者龍剣伝』の４作。『獣王記』『Ｙ'Ｓ』が抜けたあとの動向はいかに。

赤丸急上昇注目ゲーム

360	——	ワルキューレの伝説	ＡＲＣ
420	——	フェリオス	ＡＲＣ
432	——	信長の野望	ＰＣ
412	——	忍者龍剣伝	ＡＲＣ

市況月報読者御用達

ゲームお目付け情報箱

お元気読者に贈る、移植目安だい!!

さーて、今月もやってきた新作情報。今回はアーケード作品が３本。どれも新鮮なネタばかりだヨ〜ン。 ウチはいいモノばかりだから、見て損はさせないぜ！

ほとんど実体験!! 怪物マシンを乗りこなせ！

スーパーモナコGP

セガ・エンタープライゼス　アーケード

超リアルなレース

今、Ｆ１やル・マンなどレースの世界が熱い！ 数百馬力という凄まじいパワーで駆け抜けるフォーミュラカーなどの姿は世界の注目の的だ。

当然、そんな怪物マシーンを自分で運転できたらと思うよね。だけど現実には、なかなか難しいことだから、せめてゲームとしてでも楽しみたいわけだ！

さて、ここで紹介する『スーパーモナコGP』は、Ｆ１レースを舞台に必要と思われる要素を、ほとんど取り入れたリアル感あふれるゲームだ。

レース中に知ることのできる情報は、エンジン回転数や、コースレイアウト、そしてバックミラーによる背後の状況などれ。これでグンとリアルタイム的なレースを楽しめる。それから、シフト操作もＡＴ・４速・７速と選択できるので、自分のレベルで遊べるね。本物のレースに憧れるなら、大興奮のゲームといえるぜ。



⬅シフト操作選択シーン。左がＡＴで初心者用、右２つのＭＴがプロ用。





⬆後方よりスタート。順位がリミットより下だとアウト!!

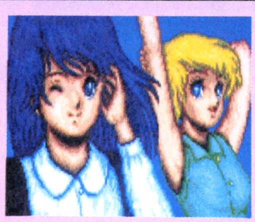
⬅迫力あふれるグラフィック、これが流れるように展開。

変型戦闘機で７つのステージを突破！

プラスアルファ

ジャレコ　アーケード





⬇ハイパー弾が、タイプに応じて用意されてるゾ。

⬅勇敢に戦う、セリアとルゥミイのアップ。

⬅４面、雪の国に君臨するボス、フミュラ。変型タイプを、うまく選ばないとツライ!?



ボーナスステージも〇

さまざまなボスたちが支配する、７つの国を救うために、少女戦士セリアとルゥミイが変型戦闘機で戦うシューティングゲーム。

変型は３種類で、アイテムをとることででき、それぞれ攻撃タイプに特徴がある。

シューティングゲームの楽しみともいえる、敵をガシガシ打ち倒す感覚は、最近『天聖竜』が素晴らしかったジャレコらしく、多段階パワーアップでバッチリ。

スロットによるボーナス面もあって、うまくそろえば１UPなどもあるぞ。

ボスキャラのコミカルさや、デモなどのカワイさもあるけど、安心して遊べるゲームだ。

多彩なアイテム、強力なシューティングだ

マスターオブウェポン

タイトー　アーケード

真の自由を勝ちとれ

タイトーお得意の超絶シューティングゲーム。

西暦200Ｘ年、全世界の管理は“ゴッドシステム”と呼ばれる、４体のコンピューターに されていた。自由への希望に目覚めた少年“ユキヲ”は、管理センター送りの直前、１人きりの反抗を始める…。

ゲームは、対空、対地それぞれのターゲットを破壊するもので、対空バルカンはパワーアップし地上の敵に対しては、特殊ウェポンなどで戦える。

シューティング自体は、かなりハード。それにあいまって、科学の発達した近未来といった場面や敵が、自由を求める戦いのムードを高めてくれる。気合を入れて遊びたいゲームだ。

⬅狂える、科学技術の生んだ敵たちだ。

⬇おおっ、有翼人が上昇して襲ってくるぞ。







⬆兵たちに囲まれる中、反撃を始める。

㊗新装オープン
移植月報はガンバルぞ

おたよりたくさんアリガト

このたびは、突然の模様がえでビックリさせてゴメンネ。

毎月、読者のみんなからたくさんのおたよりをもらってるんだけど、その人気に応えようというワケで大変身!! したんだよ。



➡毎回送られてくるおたよりは、数も個性もスンゴイぜ。



新コーナーもよろしく!!

もちろん、今までの人気投票や新作情報なども充実させるし、寄せられるハガキもたくさん紹介しちゃうぜ!

プラス、「御意見〜」ではメーカーさんの人たちにインタビューして、人気投票の結果についても生の声を聞いちゃうぞ。

そんなわけで新「移植月報」をヨロシク!!

御意見ちょうだいコーナー 第1回

ナムコ販売部販売促進担当の御所脇 裕さんに聞きました

Q：PCエンジンでナムコのゲームを楽しむとしたら、どのへんを楽しんでほしいのですか?

A：「ゲーム自体のアイデアなどを楽しんでほしいですね。PCエンジンにアーケードゲームを移植するには、容量的に妥協しないと無理がありますから。回転機能などに目をつぶれば『ワルキューレの伝説』などは移植できるんじゃないかな。移植する場合もアーケードの雰囲気をそのまま残すというのは『ドラスピ』などでも十分わかってもらえたと思います。他社の作品ですごくいいと思ったのは『究極タイガー』ですね。よく遊んでますよ。



新作はレースゲーム

アーケードの新作は7月上旬に通信機能付きのレースゲーム『ダートフォックス』が出るので楽しみにしていてくださいね」

今月のお世話様

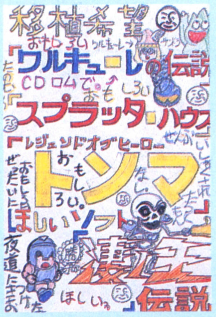
御所脇 裕さん

ナムコのアーケードゲームの販売担当で、当然ゲームにはとてもくわしいお兄さんのような人なのだ。最近は「ウイニングラン」が大のお気に入りで、ゲーセンでもつい熱くなってしまい、ギャラリーの注目を集めてしまうとか。

読者の大声



長野 市川くんのドラゴン



広島 中間くん ハデだねェ



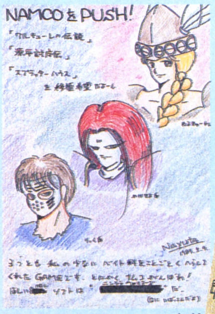
東京 阿部さん ほのぼの

☆僕はゲームセンターというものを知りません(親からも学校からも禁止されている)。だから、『大魔界村』なんか記事でしか知らない! おねがいっ! 東京都 坂本洋二

☆カーマニアのぼくたちに、ぜひともミッション付きのゲームの移植を!! 大阪府 藤川圭太郎

☆㊙PCの愛読者だったら、絶対『ロードス島戦記』だ。 福岡県 高宅倫暢

㊗より〜 いつも強烈なおたより、御意見ありがとう。これからも情熱で、火傷しそうなのを頼むね!



福岡 東くんのナムコ命!!



山形 斎藤くん おもしろい



東京 田中くん 必殺Jくん

キミの1票が歴史を変える

基本的には今までと変わりナシ! ただし、書き方に注意してね。

表面に住所・氏名・年齢を書く。くれぐれも言うけど、オモテだからね。

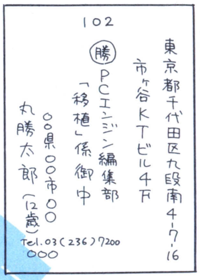
裏面に、移植希望のゲーム(1本〜3本まで)と欲しいゲームをひとつ書く。

「ソフト欲しいよぉ」のプレゼントは、毎月5名様に差し上げているので、これも忘れずに!

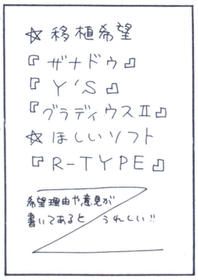
それから、このコーナーについてのことや、ゲームについて言いたいことなどガンガン書いてくれるとウレシイな。

それでは、以上のことを守ってこれからもビシバシ送ってちょうだい。

あて先：〒102東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷KTビル4F ㊗PCエンジン編集部「移植」係まで。



自分の名前などは、オモテに!



裏は、あなたの好きにして!

㊓PCエンジン SOFT HIT CHART

ソフト ヒット チャート

夏休み前に落ち着きをとり戻したチャート。大型ソフト発売を前にして新作ゴルフものが健闘。

5月31日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、㊓PCエンジン編集部が作成したものです。太矢印マークは、急上昇中を意味します。

	順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	発売日	最高順位	登場回数
↑	1	—	965	パワーゴルフ	ハドソン	5月25日	1	1
↑	2	7	837	凄ノ王伝説	ハドソン	4月27日	2	2
	3	4	804	ワンダーモモ	ナムコ	4月21日	3	2
	4	2	505	魔界八犬伝SHADA	データイースト	4月1日	2	2
↑	5	—	417	ナグザットオープン	ナグザットソフト	5月30日	5	1
	6	10	365	ドラゴンスピリット	ナムコ	'88年12月	1	6
↓	7	3	322	コブラ～黒竜王の伝説～(CDロム)	ハドソン	3月31日	3	3
	8	—	298	スペースハリアー	NECアベニュー	'88年12月	2	4
	9	9	271	定吉七番　秀吉の黄金	ハドソン	'88年11月	3	4
	10	—	259	妖怪道中記	ナムコ	'88年2月	7	4

今月のチャートの動き

『パワーゴルフ』ホールインワン！

今回は新作ソフトが少なかったためか、いつになく動きの少ないヒットチャートとなっている。ゴールデンウィークと夏休みの間でちょっとひと休みといったカンジなのかもね。

とはいえ、上位には今月と先月に発売されたいわゆる新作が顔をそろえている。下位には、PCエンジン本体を買った人が一緒に買っていくような定番ソフトがひしめいているので、新作人気というのはやはり強いっていうワケね。

1位になった『パワーゴルフ』と月末発売ながら5位の『ナグザットオープン』は、ともによくできたゴルフゲーム。もし、これからどっちかを買おうという人は、ゲームの個性を裏ワザまでよーく吟味してから選ぼう。もちろんお金のある人は両方買ってもイイよ。

先月号で1位の『究極タイガー』は、品不足で圏外に消えた。再発売は当分ないとのことで、残念。



◆ヘルマッチ・モードでは、友人をなくさないように。

期待の新作BEST3

	順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名
↑	1	2	332	イース(CDロム)	ハドソン
↑	2	—	274	ダライアス(CDロム・カード)	NECアベニュー
	3	—	210	弁慶外伝	サン電子

7月1日以降発売予定のソフトの人気を見てみよう。1位にずっと居座っていた『天外魔境』が発売となり、次に来たのは予想どおり『イース』。スケールの大きなCDロムのソフトには、やはり期待させるものがあるんだね。

『ダライアス』はなんとCDロムとHuカードの2つのバージョンで出るらしい。そういうナゾめいたところも人気の秘密と見たゾ。

3位の『弁慶外伝』の人気も定着してきた。日本的なイメージにここまで徹した本格RPGは初めてかもね。



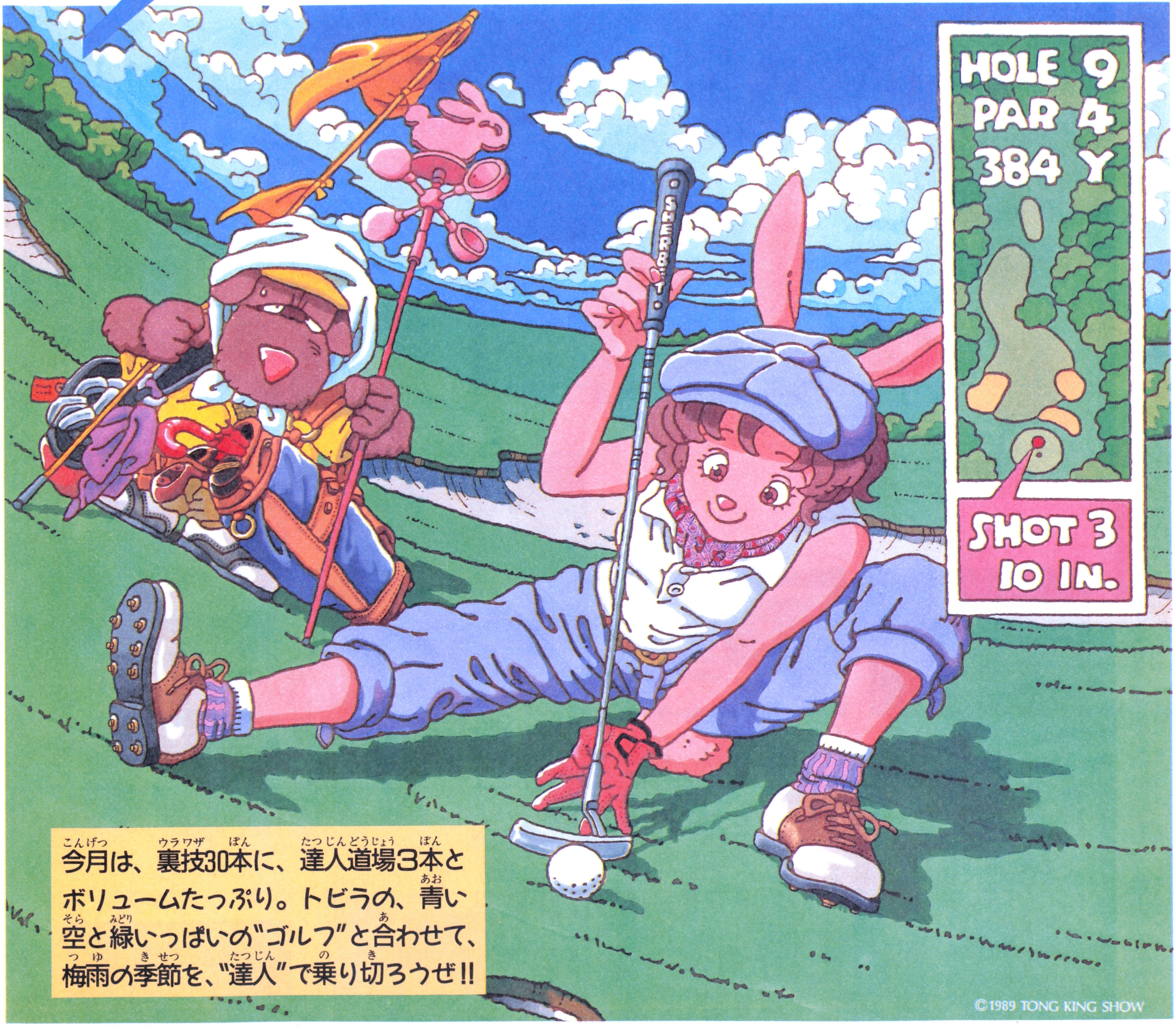
◆容量の大きさを生かして、史上最大のイースワールドが。

●調査協力店　キデイランド(原宿店、立川店)、博品館TOY PARK(以上東京)、ハローマック各店舗(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)

これさえ読めばキミも必ずなれる

ゲームの達人

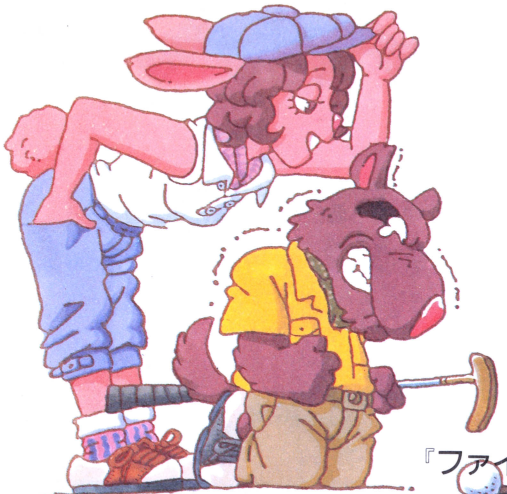
THE MASTER OF PC-ENGINE GAME



今月は、裏技30本に、達人道場3本とボリュームたっぷり。トビラの、青い空と緑いっぱいの"ゴルフ"と合わせて、梅雨の季節を、"達人"で乗り切ろうぜ!!

イラスト／佐々木晃

裏技的達人 100
達人道場その1 ニンジャウォーリアーズ 108
達人道場その2 ファイヤープロレスリング 112
達人道場その3 パックランド 115



大技、小技を合わせてなんと30本!!

裏技的

『ファイヤープロレスリング』や『パックランド』など、新作裏技がぞくぞく登場。

パックランド



セレクトコマンドみーっけ!

仙台市 岡崎みあくん

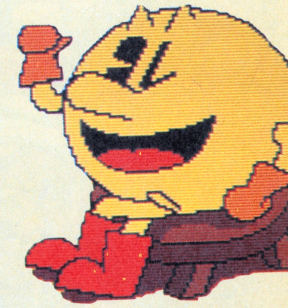
発売されて1カ月。早くもパックランドのセレクトコマンド技を発見！タイトルでⅠⅡボタンを押しながらRUNを押すと、スタッフ紹介画面が出る。そこで、再びⅠⅡボタンを押しながらRUNを押せば残機セレクト＋スキップが！ さらにRUNボタンを押せば、サウンドテストが！ では、各コマンドの説明といこう。

タイトル画面で

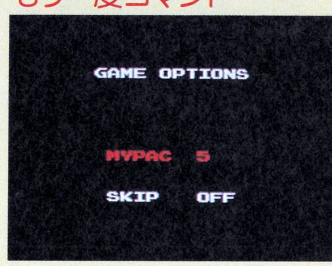


⬆いつものタイトル。ここでコマンドする。

ⅠⅡを押しながらRUNを押す



もう一度コマンド



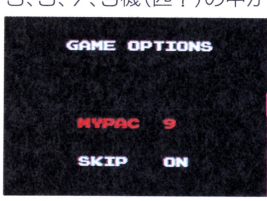
⬆スタッフ画面で再びコマンド！ すると〝GAME OPTIONS″セレクト画面が登場！ さてさて、選んで、選んで。



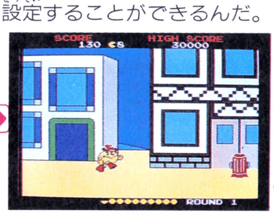
⬆スタッフ紹介画面。ゲーセン版と同じスタッフっていうのがスゴイね。

1 MYPAC 残機設定

〝MYPAC″は残機(ゲームスタート時のパックマンの数)を3、5、7、9機(匹?)の中から設定することができるんだ。



⬆残機はたくさんあった方が良いにこしたことはない。だから……。

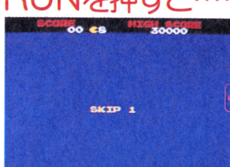


⬆9機設定でゲームスタート！ これでキビしい旅も少しは楽に。

2 SKIP ラウンドセレクトで、好きなところへ!

トリップセレクトじゃなくて、ラウンドセレクト！だから、全32面の好きな面からスタートできるんだ。エンディングだって思いのまま！

RUNを押すと…… でも、コレは1面 イキナリ最終面!



⬆〝SKIP″をONにすると、スタート時にこの表示が。



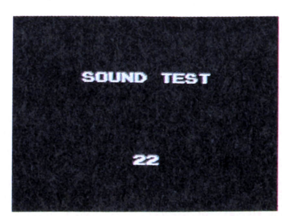
⬆〝SKIP″の右の数字を変えて、RUNを押すんだ。



⬆〝SKIP 32″を選べば、最終面からプレイできる！

3 RUNボタン サウンドセレクトモード

〝OPTION SELECT″画面でRUNを押すと音楽モード。



⬅BGM、効果音など、全35曲が自由に聞ける！

おこぼれ技 ダンジョンエクスプローラー 無敵キャラでゲームスタート。そしてシナリオ5のボス、キラータイガーの所へ行こう。ボスが突っ込んできたら、右か左のカベを抜けてボスの後ろへまわり込もう。するとボスはそのまま画面外へ。つまりハマリ技ね。

今月も充実してるぞぉ～!!

達人

今月も、使えるワザが多いぞ!!

マークの見方

ダイヤモンドラビット賞	3000MAC 5000円	ブロンズラビット賞	1500MAC 2000円
ゴールドラビット賞	2500MAC 4000円	セミラックラビット賞	1000MAC 1000円
シルバーラビット賞	2000MAC 3000円	おこぼれ技も、ひとつで賞	500MAC 500円

ファイヤープロレスリング

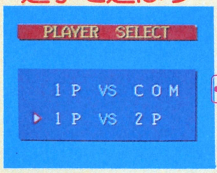
早くも隠しコマンドが見つかったぞ

やはりあったウォッチモード

大阪府 中村大介くん

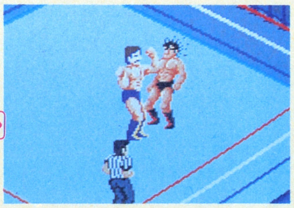
6人も選手がいると、誰が一番強いのか試してみたくなるよね？ そんなときに便利なのがこのウォッチモード。「1P VS 2P」にして、それぞれの選手を選んだら、Ⅱボタンと方向キーの上を押したままⅠボタンを押してみよう。なお、この技はタッグマッチでもできるぞ！

選手を選ぼう



⬆「1P VS 2P」にして選手（チーム）を選ぼう。

→ Ⅱと方向キーの上を押しながらⅠ →



⬆写真ではわからないけど、両チームともコンピュータが操作しているのだ。

サウンドセレクト

青森県 豊島 一くん

マルチタップの5番めに差したコントローラーで、タイトル画面が出ているときに下のコマンドを入力すると、セレクトボタンを押すたびに曲が変わっていくんだ。全部で15曲入っているぞ。



⬆この画面で右のコマンドを打ち込もう。タイトルデモのときでもOKだ。

→ Ⅰと方向キーの右上を押したままセレクトを押す

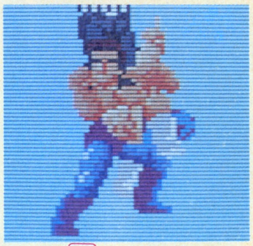
なんと隠し技があったのだ！

宮崎県 塚本純一くん

このゲームをやり込んだ人なら、これらの写真を見てビックリしたんじゃないかな？ なにせマニュアルに載っていない技ばかりなんだから！ それぞれの操作方法は違っているけれど、共通しているのは方向キーを入れたままⅠボタンとⅡボタンを同時に押すってこと。

今のところこの4人分しか見つかっていないけれど、きっと残りの12人にも隠し技があると思うから、さがしてみよう！

力丸の卍固め



➡力丸が卍固めをかけている珍しいシーン。敵のバックをとったら方向キーの下を入れながらⅠボタンとⅡボタンを同時に押せばかけられる。

冴刃のヘッドバット



⬅敵と組んだら、方向キーの左を入れたままⅠ＋Ⅱ。

トミーのコブラクロー



⬅敵と組んだら、方向キーの下を入れたままⅠ＋Ⅱ。

ブルのリフトスラム



⬅敵と組んだら、方向キーの右を入れたままⅠ＋Ⅱ。



⬅これでギブアップを奪えば、ちゃんと表示されるのだ。

おこぼれ技 アウトライブ 機動コードを適当に入力し、"マルカツーーー"と、最後まで入れてオワリにすると完全にハマる！ 一昔前の㊙ファミコンのパスワード技のノリ（マルカツ、という単語を使ったネタが多かった！）なので思わず載せてしまいました。

凄ノ王伝説

逃げるが勝ちだぜよ、海の凄ノ王くん！

千葉県　ビスマルクくん

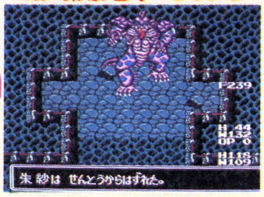
半魚人のような、いかにも魚チックな海の凄ノ王。なんと、コイツと戦わずして勝つ方法があるんだ。ヤツとの戦闘が始まったら、画面下へ移動して、逃げてしまおう。すると、なぜか海の凄ノ王を倒したことになり、経験値が入るのだ。なかなか笑えるぞ。

私が海の凄ノ王だ！



↑「今からお前は私に殺され…」なに寝言こいてんだよ。

戦闘開始！ しかし



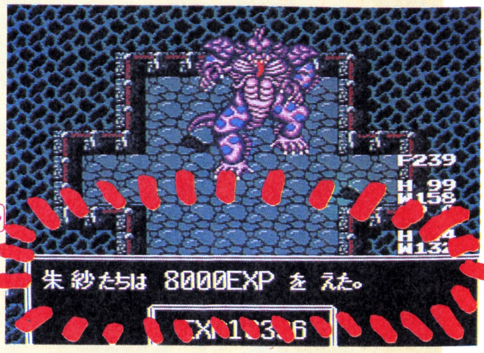
↑お前みたいな高飛車なヤツとは戦ってらんねェぜ。オレは帰る！

戦闘放棄、あばよ



↑戦ってもいないのに、やられたような情けない口調の海の凄ノ王。

戦わずして勝利、ラッキー！



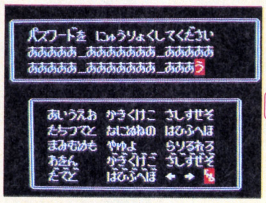
↑いとあはれ。相手にしてもらえないうえ、経験値まで持っていかれた海の凄ノ王。彼の人生に明日はあるか？

凄ノ王伝説

3匹の凄ノ王に対抗！ 3人の朱紗！

神奈川県　長沢易知くん

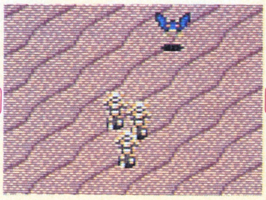
まず、コンティニューを選択。経験値、GOLDなどのデータをすべて「0」にする。そしてパスワードに「ああああああーああああああああーああああああーあああああーああああああああーあああう」と、入力。ゲームスタートすると仲間2人がなんと朱紗！　この2人はハンパじゃなく強いのダ。強敵どもをケチョンケチョンにしてやれ！



↑パスワード画面。データはすべて0、パスワードも超カンタン！



↑宿屋から出てみると、「お前は朱紗！」驚く3人の朱紗真悟。



↑「よし、外へ出よう」と、朱紗。「俺もそう思った」と、仲間の朱紗。

朱紗と朱紗と朱紗。本物はダレ？



↑戦闘に入った朱紗真悟たち。朱紗本人は弱いけど、他の朱紗たちの強さといったら最強に近いじゃん！

ファイヤープロレスリング

ムチャクチャ敵が強くなった2周めがあったのだ！

石川県　小西知宏くん

1周めをクリアするとエンディングを見ることができる。しかしそれは、2周めのためのプロローグでしかなかったのだ！　画面に表示される隠しコマンド（Ⅰを押しながら方向キーを右に1、左に5、下に2、上に1回ずつ入れる）をタイトル画面で打ち込むと、2周めをプレイできる。敵が強くなっているから大変だぞ。



↑チャンピオンになったと思いきや、乱入者にやられてしまった！



↑これが2周めのタイトル画面。画面の色が1周めと違っている。



↑さあ、2周めだ！　敵は1周めと比べものにならないくらい強い。

なんと隠れレスラーが！

鉄人



←2周めの15人を倒した後に登場するR・J・フェイズ。とても強い！

神様



←最後に出てくるカルロス・クラウザー。タッグのときはコンビで登場。

おこぼれ技　死霊戦線　ボートに乗り、方向キーとⅠかⅡボタンを同時に連打しながら移動し、上陸してそのまま建物の中へ入る。そして建物の中から出てみると、入口の所にボートが重なってしまい、ボートに乗れなくなり、場所によっては完全にハマッてしまう。

ワンダーモモ

BRONZE

確実な1面クリアの方法だ？

福島県 松尾大輔くん

連射パッドでゲームスタート。1面が始まったら①、②ボタンを連射にしたまま押し続けよう。モモちゃんの連続開脚ジャンプに敵が勝手に突っ込んで、やられてくれるため、そのままにしておけばクリアできるのだ。ちょっと恥しい？

開脚ジャンプ



⬆ちょっとはしたないけど、連続開脚ジャンプ。モモ、やりまァすゥ。

開脚ジャンプの嵐



⬆開脚ジャンプにブッ飛ぶモドキ。クラブフェンサーも敵じゃないョ。

1面クリア。やった



⬆クラブフェンサーは少しカタいの。でも絶対に1面クリアできるからね。

ナグザットオープン

CERAMIC

女の子のキャラもいたのだ!!

長崎県 田沢御宅くん

ナグザットオープンでは、プレーヤーは全員男の子だけど、これを女の子のキャラにできるんだ。名前を入力するときに「〜〜KO」と、最後に"KO"を入れてゲームスタート。女の子でプレイ開始だ。



⬆いつもの画面。やっぱりゴルフといえど、華やかにプレイしたいね。

女の子の名前を！



⬆そこで名前に「〜KO」と入れよう。うん〇なんて絶対に入れるなよ。



⬆やったぜベイベェ、女の子だよ、女の子キャラ。これでPCユーザーの女の子もゴルフができる？

魔界八犬伝シャダ

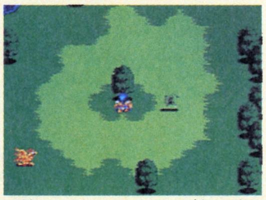
BRONZE

幻の鍬発見 これがむらくもだぁ!!

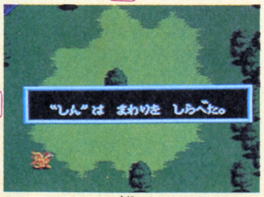
宮崎県 佐藤賢剛くん

鍬の中でも貴重な銘品といわれる"むらくも"。説明書に載ってはいるが、ゲーム中にお目にかかれないこのアイテムが、ついに見つかった。場所は里見ケ原の北の方、1本だけまわりに草の生えてない木がある。そこを調べれば、むらくもを発見できるぞ！ 里見の村の男に渡すと金と心がもらえるぞ。

この木があやしい



⬆里見の村よりはるかに北、1本だけ、やけに目立つ木がある。



⬆「あやしい、何かありそうだ」そう言ってしんは木の根元を調べた。



⬅すると発見、幻のむらくも！

魔界八犬伝シャダ

SILVER

むらくもを返す前に、ひともうけ？

長崎県 神田完くん

幻の鍬、むらくもを発見したら、里見の村の人に返す前に、むらくものあった木の右下の辺りをくまなく探してみよう。なんと五百文もの大金が見つかるゾ。しかし、この五百文が隠されている場所の判定が極めてキビしいため、写真を参考に、少し動いては調べる、をくり返して探してほしい。

むらくも入手！



⬆左に載っている裏技を参考にして、むらくもを手に入れよう。





⬆そして木の右下、だいたいここの辺りをくまなく調べれば……。発見、五百文！ これで大金持ち。

おこぼれ技 アウトライブ SE回復の、わずかなクレジットをも使いたくない超ドケチな人にこの技を。デュエリストのいる街へ行き、デュエリングを行い、"FLEE"を選び続け、わざとやられる。するとクレジットを1つも消費せずにSEが全快するんだ。



パックランド

裏パックランド発見！ もう一つの旅に出よう

青森県 伊武時祭くん

全32面の長い旅を終え、家路についたパックマン。しかし、また新たな旅が彼を待っていた！ 32面をクリアすると、タイトル画面には「うら」の看板が！ RUNを押せば新たなる旅の始まりだ。このムズさは手ごたえあるゾ。

パックマンの大冒険・完！ ネーム入れしましょう



⬆まるで絵本のように美しい『パックランド』のエンディングシーン。感動だァ！



⬆THE END。パックマンの大冒険もこれにて終了。いやー楽しかった。



⬆そしてネーム入れ。ROUND のところに注目。ちゃんと〝END〟になっている。

こんなに違う表と裏

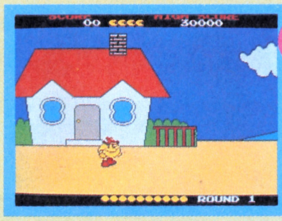
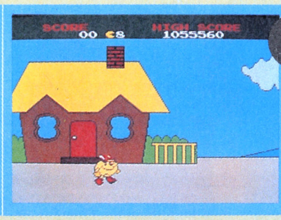


表 これはいつもの1面、スタート地点だよ。



裏 これが裏。1面のスタート地点。家の色が違うのよ。

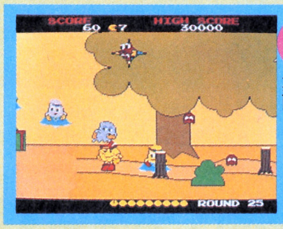
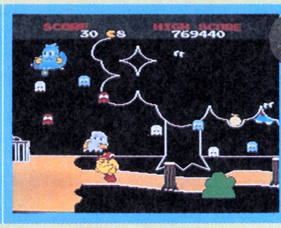


表 表25面。表面ですらこのハードさ。裏面になると……。



裏 裏25面。はっきりいって地獄！ ひぇえエエ！

裏・タイトル！



➡緑色のバックにパックランド「うら」の看板がイカす！ 裏面のムズさはコシヌカす！ てか。

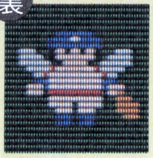
妖精特集

表 本家本元



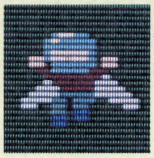
⬅いかにも妖精〃してる。かあいい♡

裏 ワースタ版



⬅バット片手にワースタの妖精かしら？

ファイナルラップ版



⬅ファイナルラップのレーサーの妖精！

妖怪道中記の乙姫様だッ！



⬆妖精の女王様の裏版は、あの乙姫様！



凄ノ王伝説

新たなる超能力「消えルンです」

栃木県 瀬尾秀一くん

海の城へ行き、〝ふうじのたま〟を取る。取ったら宝箱のあった位置から下へ3歩、右へ1歩進んだら今度は上へ1歩。すると敵が襲ってくるが、戦闘はできない。そこで上下に移動をくり返すと敵が次々に現れ、キャラオーバーで朱紗たちは消えてしまうのだ。

ふうじのたまを入手



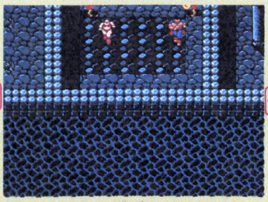
⬆海の城のトラップを制御するアイテム、ふうじのたまを入手した。

この位置に朱紗を



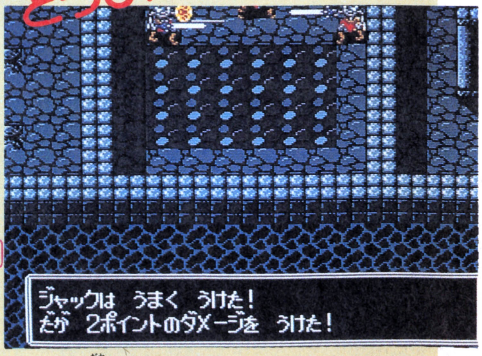
⬆3歩下がって右へ1歩進む。この位置で上下に移動をくり返す。

すでに朱紗がっ！



⬆上下移動で次々に敵が登場。そして最初に朱紗が消えた……。

どっひぇ〜〜〜!!



⬆そして、誰もいなくなった。しかし、キャラクターオーバーでキャラが見えないだけなので、敵を倒せばOK。

おこぼれ技 アウトライブ まずアシッドダメージを受ける。回復させずにウロウロして自殺する。シティに戻されたらリペアユニットを買い、シティを出たらすぐに使う。すると、SEが0なのにゲームができるのだ。でも、これが本当の〝虫の息〟じゃない？

SILVER

凄ノ王伝説

ビッグでスモールな仲間と冒険しちゃお！

山梨県 伏見昌忠くん

EXD	45463
GOLD	03050
しょくりょう	204
てなげ	14
くすり	15

たしこであ
うもぶしざへわ
ぎてぶねさ
ばじぎにぶ
されんひけげび
ひおい

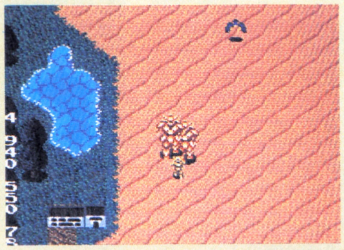
左のパスワードを入れて、ゲームをスタートさせ、宿屋から出てみると、なんだこりゃ？ 朱紗の仲間2人が、米つぶみたいに小さくなっちゃって！ とりあえず街の外に出てみると、今度は巨大化。それも朱紗と同じカッコ。が、しかーし、それで驚いてはいけない！ 戦闘シーンに入ると、再び米つぶ化する仲間だが、攻撃力はバケモノじみているのだ！ ボスキャラもイチコロだぜ。

街の中



⬅長い眠りから覚めた朱紗は驚嘆の声をあげた。「な、なんだキミたちィィ！」朱紗の目に写る米つぶのような仲間たち。

マップ上



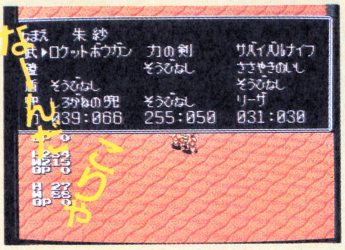
⬅朱紗、今日2回めの驚嘆。街の外に出たとたん、仲間2人は巨大化。それも朱紗と同じ姿。「これは悪夢だ」と、朱紗くん。

戦闘シーン



⬅戦闘シーンに突入した朱紗は、3回めの驚嘆の声をあげていた。「ま、また縮んだ。この人たち」発狂寸前の朱紗に明日はあるか。

データ



⬅ちなみに、これがパーティーのデータ。変態仲間2人の名はない。装備できないはずの"力の剣"も装備している…まいった。

CERAMIC

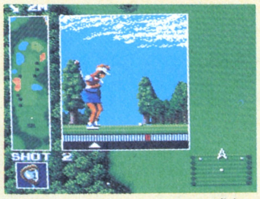
パワーゴルフ

たまにゃ左利きも、いいもんだ!!

愛知県 相原みゆきさん

PCユーザーの中には左利きの人もいるよね。でも、ゲーム中のキャラが右利きだと、左利きの人は違和感があるんじゃないかな？ そこで、プレイヤーセレクト画面で、キャラを決定するときに、方向キーの下を押しながら選んでみよう。すると、そのプレイヤーのキャラが左利きなるんだ。

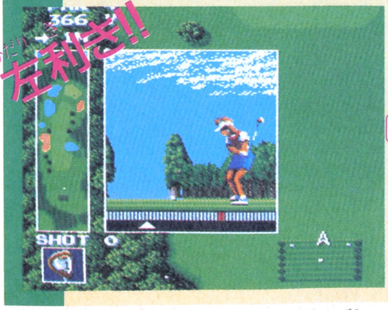
いつもの右利き



⬆いつもどーり、キャラは右利き。左利きの人は不利か？



⬆そこでキャラを選ぶときに、下を押しながら決定してみよう。ほーら、左利きキャラの登場だァ！



BRONZE

P★47

さらに増殖コンティニューで全面クリア！

愛知県 坂野 猛くん

6月号の裏技的達人で紹介した、コンティニュー増殖技の第2報だ。タイトルが出たら①とセレクトを押し続け、タイトルデモを1周させるとコンティニューが8回になったけど、これを2周、3周とデモをくり返すことにより、コンティニューが8回ずつ増えるんだ。これなら最終面も楽勝だね！

1周めで8回に



⬆タイトルが出たらセレクトと①ボタンを押し続けるんだ。



⬆デモを何周かさせたら、セレクトだけ離し、①を押し続けたままRUNを押せばOKだぜ。



おこぼれ技 ワンダーモモ 先月号の"MOMO IJIRI"画面(出し方はタイトルのモモちゃんが変身する直前にRUNを押す)で、SKIPをOBに合わせ、ⅠⅡボタンを押しながらセレクトを押すとエンディングが始まる。どーしてもクリアできない人向け。

ダンジョンエクスプローラー

ホーミングの術をマスターしよう

静岡県 牧野 竜くん

「DEBDE-DEBDA」に次ぐ、面白パスワードの紹介だ。パスワードに「HOMING」と入力し、①を押してエラーを出す。次にキャラを選ぶか、正しいパスワードを入力。すると登場したキャラの武器や魔法が、操作できる誘導弾になるのだッ！

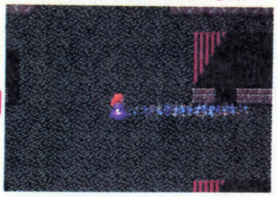
パスワードに "HOMIN GAAAA" と入力する。

手動誘導弾発射！



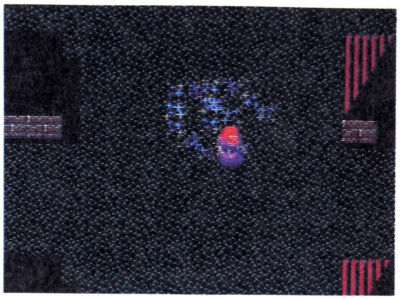
⬆撃った弾を方向キーで操作できる！ 普通じゃこうは撃てない。

ブーメランのように



⬆放った弾を手元へ帰すように操作すれば、ブーメランにもなる！

バリアとしても使えるぞ'



⬆弾を撃った直後に方向キーをグルグル回せば、バリアにも。敵に囲まれたときに使うと有効な技だ。

凄ノ王伝説

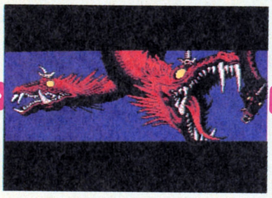
イザッ！ かくご。クサナギ必殺閃光剣、イヤァァァッ！

東京都 秋山誠二くん

やったらと手強いヤマタノオロチを楽に倒す方法だ。2、3回めに登場するヤマタノオロチとの戦闘のとき、クサナギの剣を"道具"として使ってみよう。何回か使っているとクサナギの剣は閃光を放ち、ヤマタノオロチに約200ポイント以上のダメージを与えられるのだ！ ヤツのHPは255だから、この技で戦闘が楽になるのだ。



⬆美剣さんの言っている意味はいったい何なのか？ 先を急げ！



⬆ついに登場、魔の根源ヤマタノオロチ！ コイツさえ倒せば……。



⬆最初の2頭を倒し、続いて3頭めが登場！ クサナギの剣を使え。

ヤマタノオロチに大ダメージ！



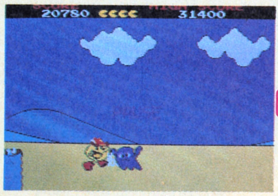
⬆美剣さんの言ってた意味はこのことだったのだ！ 画面内にいるヤマタノオロチすべてに致命傷を与える！

パックランド

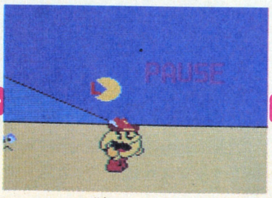
ラッキーパックの出現法則発見だァッ！

山形県 荻原善治くん

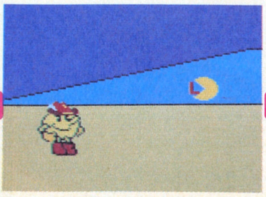
パワーエサを食べて、形勢逆転！ 200、400、800、1600、3200点と、連続でモンスターを食べることにより点数が上がっていく。そこでたまーに、Lの字がついたパックマンが出現したことはないかな？ パワーエサを食べてから5匹めのときに、スーを食べると出現！ 取ればボーナスと残りTIMEが全快するんだ。ラッキー！



⬆パワーエサさえ食べればコワイものなし！ そーれ1600点！



⬆そして5匹めに、いつも眠そうなモンスター・スーを食べる！



⬆すると出現、ラッキーパック！ こいつを取ればラッキーなことが。

これがッこれがッ ラッキーパックだ



⬆ラッキーパックを取った時点での残りTIMEがボーナス点として加算され、さらにTIMEが最大に。

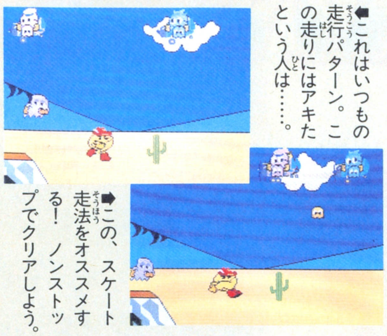
おこぼれ技 ビジランテ　死ぬほど情けないやられ方の紹介だ。最終面まで行き、ボスの手前の、鉄骨が切れている所に落ちて、ビジランテを鉄骨につかまらせよう。そのとき、ボスが動きだせばケリをくらって転落死！ たまには役に立たない技もいいか？

パックランド

大道芸スケート技だ！

北海道　撲殺野郎くん

右へ左へ、行ったり来たりで忙がしい、パックマンの新必殺技(?)がコレ。ボタンコントロールにして、ⅠⅡボタンを押し続けてみよう。ホラ、スイーッとパックマンのスケートだ。



⬅これはいつもの走行パターン。この走りにはアキたという人は……。

➡この、スケート走法をオススメする！　ノンストップでクリアしよう。

凄ノ王伝説

タグボートも仲間です！

岡山県　伊永　守くん

データにEXP65535・GOLD65513・しょくりょう203・てなげ15・くすり15、パスワードに「おきめぬかーてふぎぼにをらーびやずふこーぎさぶぬでーなうろほけおち」と、入力してスタートすると、パーティーの中にタグボートがいる。

これがタグボートだッ！



⬆なかなかかあいいタグボート。マップ上では巨人になるんだ。ボートの船長かナ？

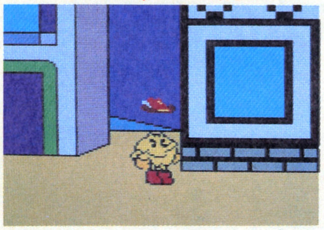
パックランド

ボウシ空中浮遊技！

東京都　長沢潤司くん

パックマンのかぶっているボウシや、ヘルメットが宙に浮く、という技。やり方は面クリアして「BREAKE TIME」のときにパックマンのボウシが飛んだところでリセット！　再びスタートするとボウシが宙に浮いたままになるのだ。

ボウシの中の妖精は？



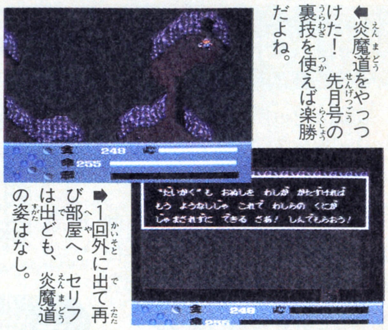
⬆『パックランド』では、めったにお目にかかれない、パックマンのオデコが見れるぞ。

魔界八犬伝シャダ

死人に口なし、本当かナ

静岡県　井柳　均くん

超巨大ガマ・炎魔道を倒したら、宝箱を取らないで入口へ戻ろう。そして外へ出て、再び炎魔道の部屋に入ると、死んだハズの炎魔道のセリフが出るんだ。死人に口ありってか？



⬅炎魔道をやっつけた！　先月号の裏技を使えば楽勝だよね。

➡1回外に出て再び部屋へ。セリフは出ども、炎魔道の姿はなし。

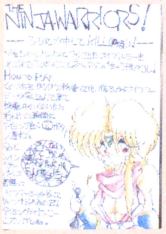


ニンジャますじまの

裏技あれこれ忍法帖

その二　わかりいい、絵入りハガキはイイの巻

シリーズ第2弾は、ハガキの書き方について一言。基本は、もちろん下のハガキの例のとおり。だけど、位置などを示すときは、イラストを少しでも入れてくれると、確認する側としては、大変ありがたい。しかも、色つきだと、数あるハガキの中でも特に目だつんだよね。"わかりやすい"ということで、採用することもあったりして。えんぴつで書いてくる人が多いけど、郵便屋さんでスリスリしているので、けっこうかすれて読みにくい。できれば、ボールペンかサインペンで書くと○。間違ってしまいそうなら、えんぴつで下書きしてからボールペンで書けば◎。ま、わかりよいハガキが一番なんだけど、ボクのわがままキイテ。

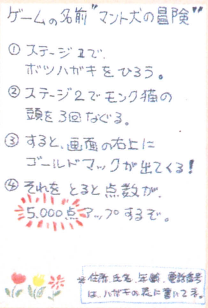


⬅カラフルなイラスト入りのハガキは大歓迎。ちなみに、左のハガキは、ボクが書いたハガキです。このパターンで毎日裏技を送っていたのです。

■「おっ、これ裏技じゃん!!」と裏技を発見したら、ワザのやり方とキミの住所、氏名、年齢、電話番号をハガキの表に書いて送ってくれ。1枚のハガキにはひとつのワザだけだよ。また、アンケートハガキでの投稿、他誌に載っている技の投稿は絶対やめようね。

あて先……〒102　東京都千代田区九段南4−7−16
市ヶ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部　ウラワザ係

きみの裏技を待つ！



☜これが基本

達人情報局

旭川0166-22-7400
東京　03-236-7200
大阪　06-700-5599
高松0878-33-9700

★ウラワザなどの情報が、タップリ入った「裏技情報局」。番号違いに注意してね。

おこぼれ技の採用者（100ページから）徳島県　井開拓くん／滋賀県　浅井洋くん／埼玉県　ラリ坊くん／長崎県　平木満くん／兵庫県　川端良くん／東京都　大野薫くん／愛知県　南場育裕くん

超難関の最終ステージマップ完全公開だ!!

THE NINJA WARRIORS

●ニンジャウォーリアーズ

達人道場 その1

タイトー／発売中／¥6,200

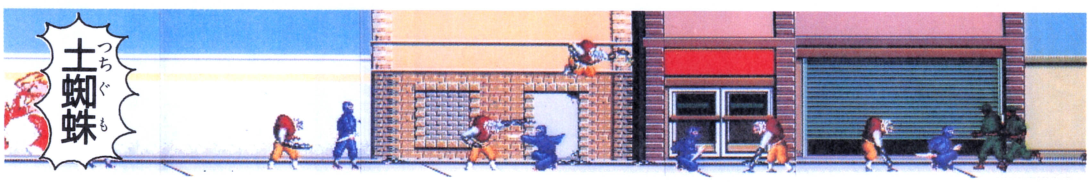


ゲームはいよいよクライマックスへ！今回は恐怖の戦いが待つ最終ステージの完全マップと、それに先立つ1～5ステージクリアの達人テクを大公開するぞ！

ステージ1～5、難所はこれで突破しろ！

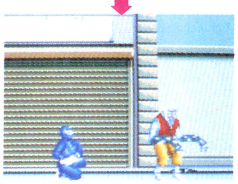
STAGE1 まだまだカンタン！ 無人の街を突っ走れ！

強敵は2ヵ所で現れる土蜘蛛とボスのくノ一ぐらい。ともにちょっとしたテクニックを使えば、あまり動き回らなくても倒せる相手だ。ただし、戦闘中にナイフアーミーなどが邪魔に入ることも計算に入れよう。





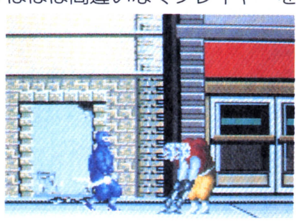
➡プレイヤーの頭上をジャンプさせると…。



➡背を向けて着地。ここにスキができる。

土蜘蛛撃破法

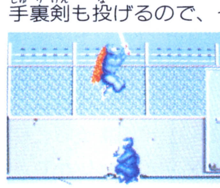
鉄爪でこちらの手裏剣などの攻撃をほとんどはね返すので、正面からの攻撃はあまり効果がない。そこで、確実に背後を取る方法を教えよう。土蜘蛛の前でしゃがもう。すると、ヤツはほぼ間違いなくプレイヤーを飛び越して、反対側に着地する。そのとき、プレイヤーに背を向けた状態になるので、そこを狙え！

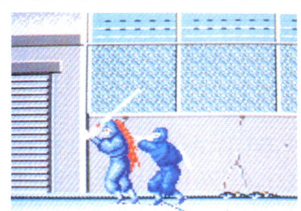


⬅すべり込むようにして、土蜘蛛の前でしゃがむのだ。

くノ一撃破法

素早い動きに思わず圧倒されてしまうくノ一だが、実は土蜘蛛と同じ方法を使えば、わりと簡単に背後を取ることが可能なのだ。ただし、くノ一は剣の間合いが長く、手裏剣も投げるので、その際にも防御を忘れずに。





⬆着地と同時に斬りまくれ！
➡防御体勢でしゃがめばＯＫ。

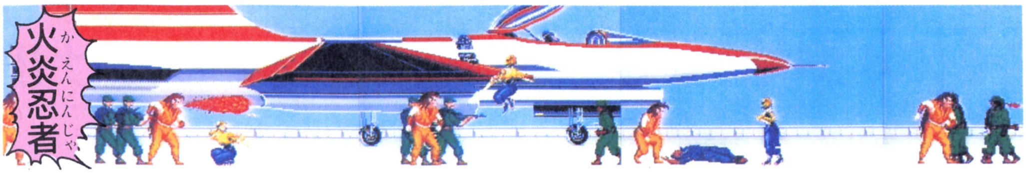
チェック 複合攻撃はこうかわせ

1匹では弱いザコキャラも、いろいろな種類が手を組んで、同時に襲ってきたりすると、ボスも顔負けの脅威と化す。それが複合攻撃だ。その全パターンをまとめたのがこの表。ちなみに赤字で書いてある敵は、同時に現れた場合、先に倒した方がよいキャラだ。ただし、実際は自分に近い敵キャラしか倒せないので、あくまで参考にね。

ステージ	複合攻撃パターン
全ステージ	ナイフアーミー＋マシンガンアーミー
ステージ1、2、3、4	ナイフアーミー＋スナイパー
	マシンガンアーミー＋スナイパー
ステージ2、3、4、5	ナイフアーミー＋ランチャーアーミー
	マシンガンアーミー＋ランチャーアーミー
ステージ2、4、5	ナイフアーミー＋忍犬
	マシンガンアーミー＋忍犬
	ランチャーアーミー＋忍犬

ステージ	複合攻撃パターン
ステージ3、4	ナイフアーミー＋ムササビ
	マシンガンアーミー＋ムササビ
	ランチャーアーミー＋ムササビ
ステージ2、3、4	ランチャーアーミー＋スナイパー
ステージ2、3	忍犬＋スナイパー
ステージ5	ナイフアーミー＋バット
	マシンガンアーミー＋バット
	忍犬＋バット

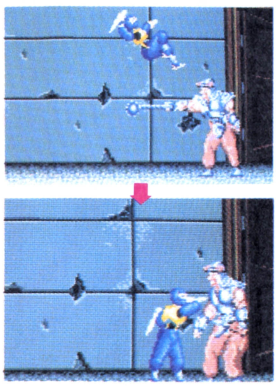
STAGE 2 火炎忍者参上！ ザコの攻撃もあなどるな！



ワープを使う中ボス火炎忍者！ コイツの攻撃パターンを見極めることが、ステージクリアへのカギだ。ほかに忍犬や、ランチャーアーミーなどの、新手の複合攻撃も登場するぞ。

STAGE 3 最強ボス、アイアンアーム！

アイアンアーム撃破法



➡鎖の間合い寸前から回転ジャンプで飛び込め！

➡カマを振り終えたスキを1回だけ攻撃するのだ。

攻撃力、耐久力とも最強の部類に入るキャラ。コイツと戦うにはヒット&アウェイ戦法だ。回転ジャンプでふところに飛び込み、１回だけ斬りつけて即座に離れる。これを繰り返そう。決して続けて斬りつけてはいけない。いくら動きが鈍くても、鎖ガマのエジキになるぞ!!

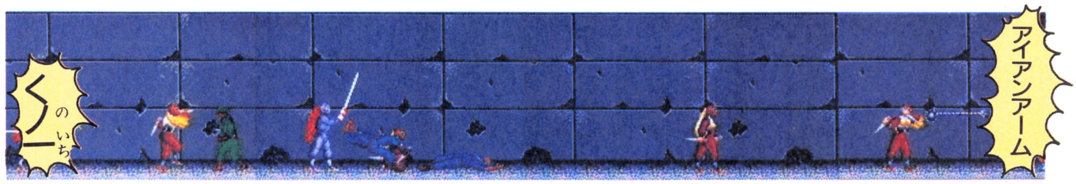
火炎忍者撃破法

ダメージを受けるとワープするという習性を逆手にとり、まず手裏剣を１発当ててわざとワープさせせよう。すると次に現れる場所は、プレイヤーの目の前か、まったく反対側かのどちらかなのだ。手裏剣をうまく使い、プレイヤーのすぐそばにワープしてきた瞬間を、苦無で斬れ！



⬅手裏剣はフェイント。至近距離へ誘い込め！

⬅ダメージを与えると、再びワープしてしまう。



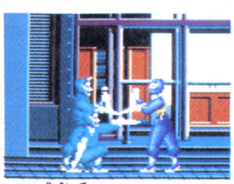
STAGE4 いきなりシャドーマン！ 難関のビル街を翔べ！



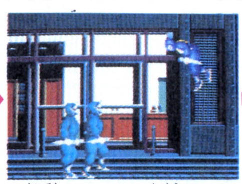
シャドーマン、火炎忍者などの強敵ペアによる同時攻撃の脅威！ 神出鬼没のスナイパーや、忍犬の不意打ちにも悩まされる。恐怖の夜の街のステージだ！

シャドーマン撃破法

ここは逃げの一手。画面右端へ行き、防御体勢のまま後ろ向きに進もう。アーミーが出たら回転ジャンプでかわす。これでたいした攻撃を受けずに振り切れるぞ。



⬆2人相手じゃキツイので、



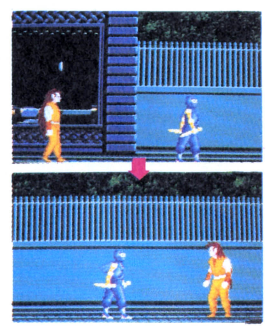
⬆回転ジャンプを多用しよう。



⬆離れぎわの手裏剣には注意。

火炎忍者撃破法Ⅱ

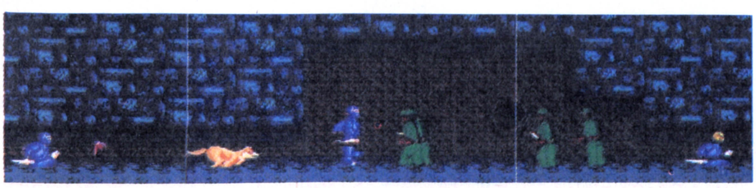
強敵火炎忍者の２人組。まともに戦ったのでは、勝ちめは薄い。ここは各個撃破だ。１人めの火炎忍者が出現したら、その場でストップ！ それ以上スクロールさせなければ、２人めは出現しない。



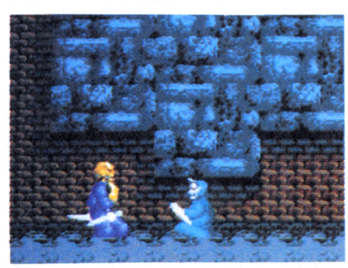
⬅1人めの出現地点からなるべく動くな。

⬅右にマンホールが見えると2人め出現。

STAGE 5 頭上注意！ 下水道を走破せよ！



目新しい敵は出ないが、しゃがんで進む以外にない、狭い通路が多く、時間がかかる。残りタイムに注意しよう。



⬅狭い通路では、素早い相手もこのとおり。敵も条件は同じなのだ。

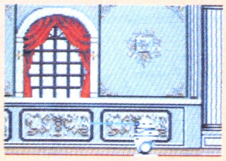
最終ステージバングラー官邸マップ大公開！

STAGE 6　独裁政権の本拠地、6階建ての大迷宮をたたけ!!

ついにたどり着いた悪の本拠地！　その内部は地上6階建て、13の部屋からなる大迷宮になっている。おまけにステージ1〜5の、ボスキャラ級の敵が総登場してくるぞ。もちろん、すべての敵と戦っているヒマはない。ここでの最大の問題は残りタイムなのだ。無駄な戦闘は極力避け、バングラーの部屋へ直行することに徹しよう。特に、PLAY TIMEでNORMALを選ぶと、相当苦しい戦いになるぞ。覚悟しておくことだ。

チェック1　3SVOに要注意!!

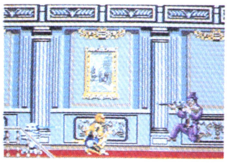
侵入者を発見すると、防御不能の強力レーザーを発射する警備メカ、3SVO。バングラー邸内のいたるところを巡回しているコイツに発見されたら、素早く自のある方向の反対側へ跳んで逃げよう。



⬅手裏剣は通じない。倒すなら苦無4発だ。

スナイパー＋3SVO 鉛弾とレーザーのはさみ撃ち！

行き止まりの部屋に狙撃男とレーザーメカ！　ワナっぽいけどこれが正ルート。ここへ来てから下へ下りるとくノ一と戦わずにすむのだ。

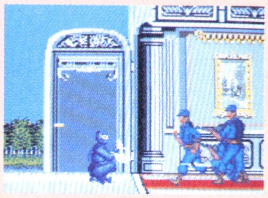


⬅くノ一よりはコイツらの方が楽だね。

チェック2　逃げて逃げて逃げまくれ！

逃げのテク 1 防御体勢を活用せよ！

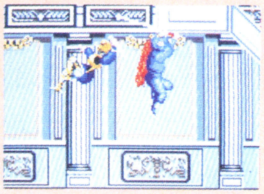
このステージの標語は「専守防衛」。危くなったら即、両手をクロス。ダメージを最少限にしろ。



⬅鉄壁防御！　このまま回転ジャンプで前進だ。

逃げのテク 2 回転ジャンプでノーダメージ

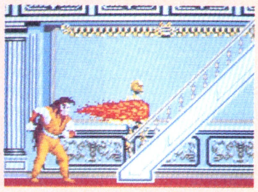
防御だけではなかなか先へ進めない。そんなときは回転ジャンプだ。しつこい敵を振り切ることもできる。



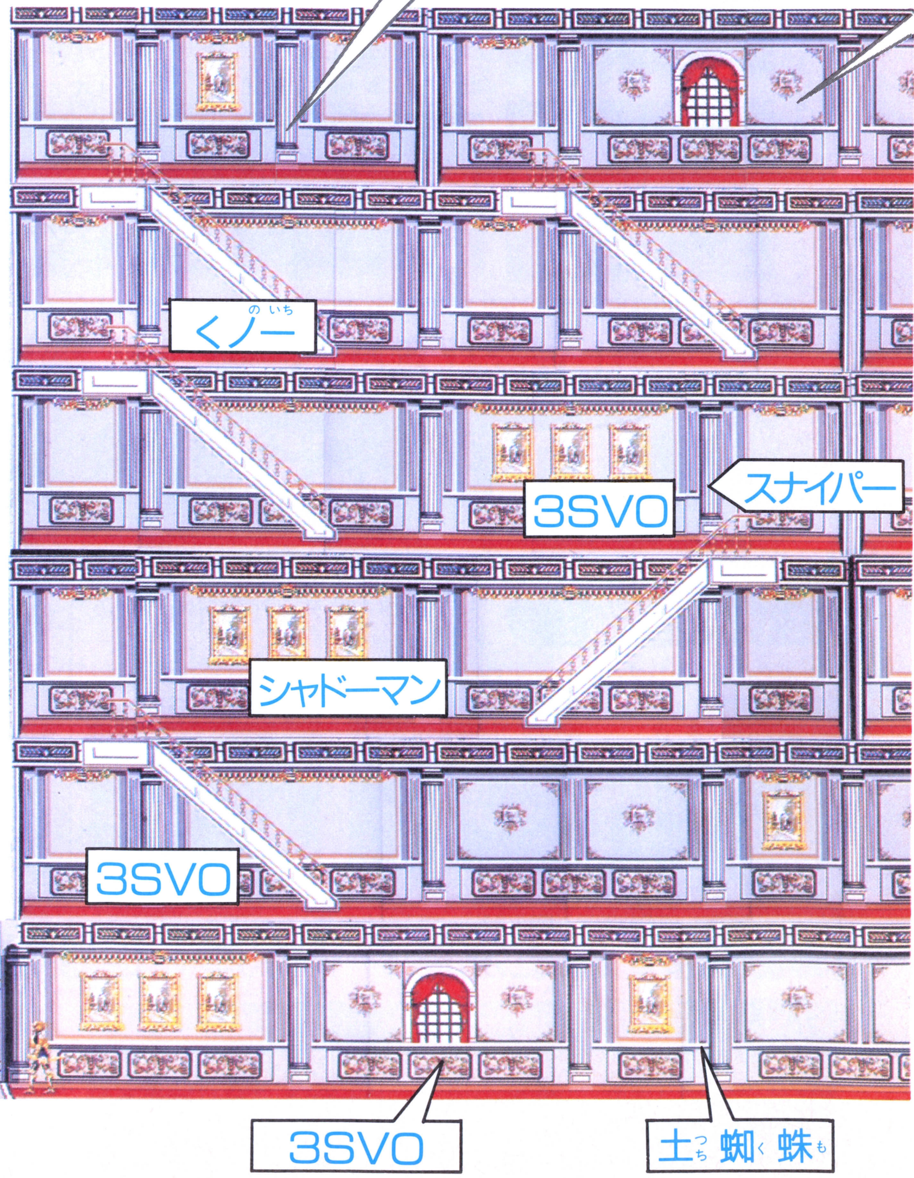
➡空中戦もほどほどに。とにかく先を急ごう！

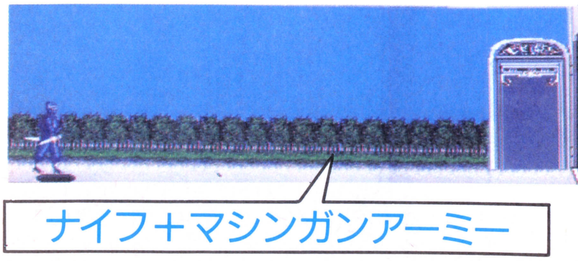
逃げのテク 3 危いときには階段へ

邸内の階段を昇降しているときは、敵の攻撃は無効。つまり安全地帯。ピンチのときは階段へ。



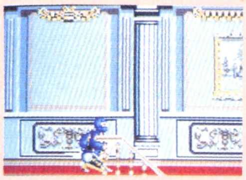
⬅炎だって平気。完全な安全地帯、利用価値大だ。





チェック3

正しいルートの見分け方

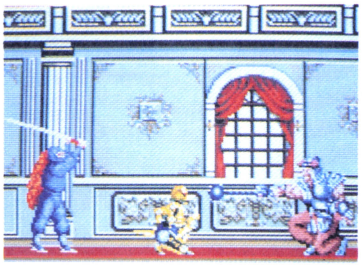


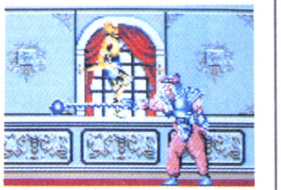
➡階段を上ったら、戻れるか確かめてみよう。

この迷宮内では、正しいルートを進めば、もうその前の階へは戻れないようになっている。つまり、一度使った階段が不通になっていれば、それまでのルートは正しいわけだ。

くノ一＋アイアンアーム
長剣と鎖ガマがNINJAを襲う！

強力2大キャラによって固められている、迷宮の出口。ここではアイアンアームの鎖を避け、まずくノ一の方を画面左側へ追い込んで倒してしまおう。残ったアイアンアームは、定石通り、ヒット&アウェイで。



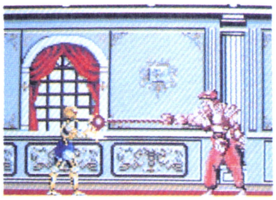


⬆コイツを倒せばバングラーの部屋だ。残りタイム100秒は欲しい。

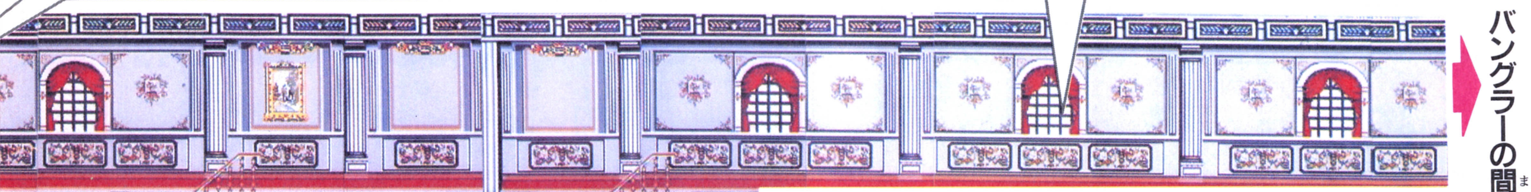
⬅くノ一は背後から出現するので、あらかじめ左を向いて防御しながら、後ろへ進むのも有効な手だ。

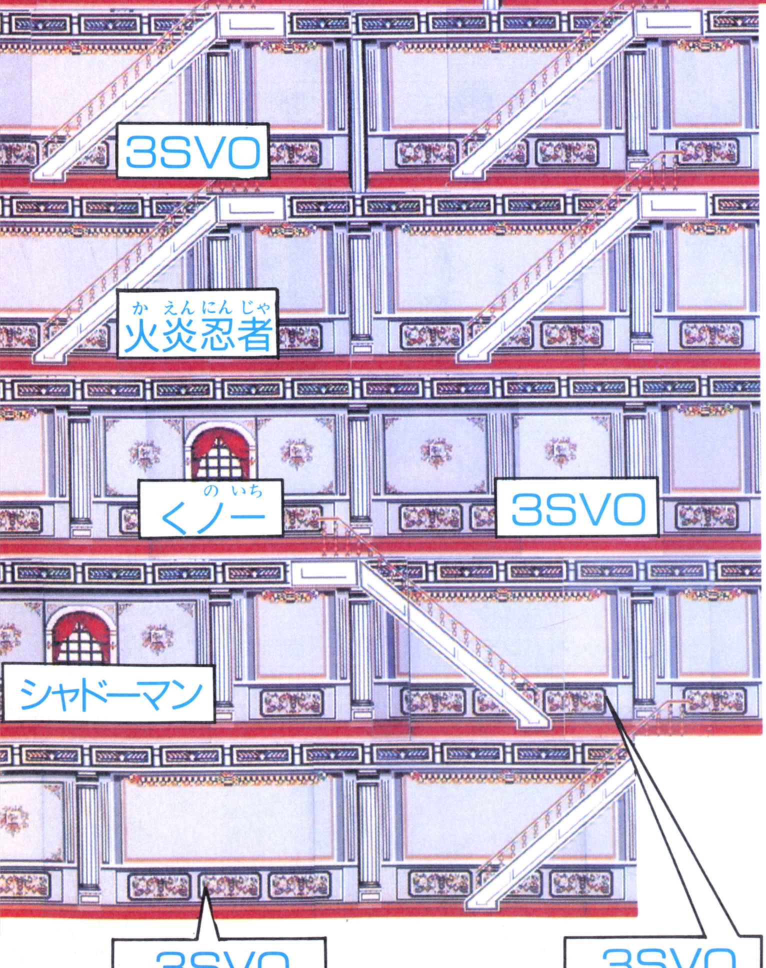
見かけ倒し！ レッドアイアンアーム

最上階に出現するナゾの赤い巨人！ と思いきや、実は恐しく弱いヤツなのだ。普通のアイアンアームと違い、ジャンプで背後に回って2、3回も斬れば簡単に倒せる。外見にだまされるなよ。

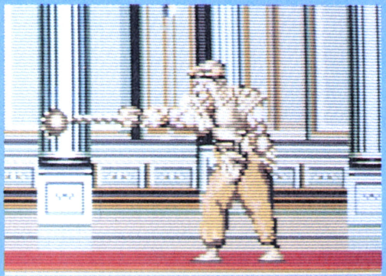


⬅いっぱしの攻撃力はあるので、油断は禁物だ。





最後の強敵
ゴールドアイアンアーム！

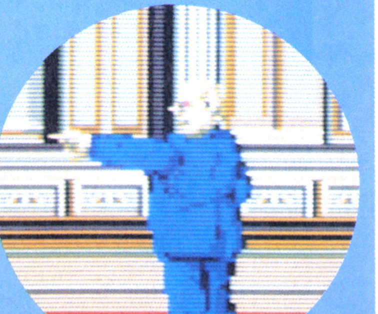


⬆見よこの勇姿!! 実際は同時にアーミーたちも襲ってくるので、さらに難敵と化してしまうぞ！

バングラーの親衛隊長。最後のトリデの黄金の巨人だ！ 最強の耐久力を持ち、攻略の基本、ヒット&アウェイ戦法でも、最低12回繰り返さなければ倒せないぞ。注意すべき点は、残りタイムが少ないからといって無茶な攻撃はしないこと。最後まで慎重にいこう。

最終目標、魔王バングラーだ!!

ついにバングラーを追いつめた！ 諸悪の根源、魔の支配者との怒濤の対決!! だが、残念ながらバングラーの正体については、何ひとつ判明していないのだ。一説には、彼は銃の使い手であるという。いずれにしろ一筋縄ではいかない相手だろう。"NINJA"、そしてキミたちの健闘を祈る。





これを読めばキミもチャンピオン！

ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

ヒューマン／発売中／¥6,300

達人道場 その2

今回は、全選手の長所・短所が一目でわかる㊙データリストと、必殺テクニックを大公開しちゃうぞ！ 前号の付録とあわせて読めば、もう怖いものなしだ!!

全16選手の㊙データを一挙に大公開!!

ビクトリー・武蔵



ラリアートこそ使えないものの、それ以外は攻守ともにバランスのとれた選手。投げ技、関節技が有効なので、アームブリーカーやバックドロップ、得意技のエンズイギリで敵を痛めておいて、卍固めにつなごう。

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	1	4	3	2

冴刃 明



キックが有効だが、その反面飛び技には弱い選手。相手との距離をとりキックで牽制し、組みついたら投げ技で敵をダウンさせ、関節技につなぎたい。16選手のうちで、もっともプレイしやすい選手といえよう。

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
5	5	3	4	4	4	4	3	4	4	1	3	2	2

トミー・ボンバー



敵のキック攻撃さえ封じ込めれば、怖いものなし。特に投げ技には強く、サイドスープレックスやダブルアームスープレックスなど、かかりやすい技を多く持っている。必殺技のジャンピングニーパットも便利な技。

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
1	2	4	2	5	5	4	4	3	3	3	4	3	3

サンダー・龍



弱点がないかわりにコレという技も持っていない選手。投げ技、パワーが有効なので、バックドロップやパワーボムで攻めたい。が、いずれも相手を痛めつけたあとでないと、かかりにくいのが難点。

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3

ハリケーン・力丸



投げ技、ラリアートなどが得意なパワフルファイター。関節技にも強く、サソリ固めが得意技。攻撃時の爆発力には定評があるが、キックやパンチ、飛び技に対する防御がイマイチなので、守勢にまわると苦しい。

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
2	2	3	2	4	4	5	4	4	4	4	4	3	2

ゾンビ・マサ



実は相当の高齢(!?)ということもあって、防御力がかなり低い。攻撃力も投げ技以外はコレといったものがないのが実状だ。敵を流血させ、バックドロップや関節技でじわじわとスタミナを奪うのがいいだろう。

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
2	2	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	1	2

パイレーツ1号



パワーやラリアートが有効。しかし、どの技に対しても防御力が低いので、プレイヤーの技術でカバーしてやるしかない。凶器攻撃で敵を流血させ、アトミックドロップ、ラリアートなどで活路を見いだせ！

キック		パンチ		抜げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
2	2	2	2	3	3	4	3	2	3	4	3	1	2

パイレーツ2号



攻守ともに1号よりも劣る選手。もしかしたら16選手中一番弱いかもしれない。それだけに戦い方としては正攻法ではダメ。得意技でもある凶器攻撃はわりとかけやすいので、何度も繰り返してフォールを狙え！

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	1	2



表の見方●攻撃力と防御力

すべての技は7つのタイプに分けることができる。ローリングソバットなら「キック」、バックドロップなら「投げ技」というぐあい。くわしくは右の「技一覧表」にまとめたので、そちらを見てね(今回初めて破壊力を紹介するものには、※印をつけておいたからネ)。

各レスラーは、技のタイプ別に、5段階に分けられた攻撃力(表の赤い数字)と防御力(表のグリーンの数字)を持っていて、これが実際のダメージに影響するんだ。なお、それぞれの技が持っている破壊力と実際のダメージとの関係は、下の式のとおり。攻撃力、防御力とも数字が大きいほど有利ってわけだ。そうそう、必殺技の攻撃力は、技のタイプに関係なく5になるぞ。

$$ダメージ=破壊力+\left(破壊力\times\frac{攻撃力-防御力}{4}\right)$$

技一覧表

＊キック＊
キック
ミドルキック
ローキック
ローリングソバット
エンズイギリ
大車輪キック

＊パンチ＊
パンチ
つっぱり
エルボーバット
逆水平チョップ

＊投げ技＊
アームホイップ
バックドロップ
ブレーンバスター
キャプチュード
パワーボム
サイドスープレックス
ダブルアームスープレックス
ジャーマンスープレックス
リバーススープレックス
※破壊力：15

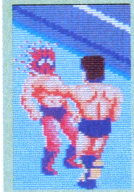
＊パワー＊
ボディスラム
コブラクロー
ヘッドバット
凶器攻撃
かみつき
急所攻撃　※破壊力：15
鉄柱・鉄柵攻撃
ショルダータックル
リフトスラム
アトミックドロップ
シュミット式バックブリーカー
パイルドライバー
スリーパーホールド
サーフボード
アルゼンチンバックブリーカー

＊関節技＊
アームブリーカー
卍固め
コブラツイスト
4の字固め
サソリ固め
アキレス腱固め
腕ひしぎ逆十字

＊ラリアート＊
ラリアート
フライングラリアート

＊飛び技＊
ドロップキック
ジャンピングニーバット
フライングクロスチョップ
フライングニードロップ
フライングボディプレス
ギロチンドロップ
プランチャー

スター・バイソン



パワーとラリアートの威力はピカイチ。しかし、関節技と飛び技には弱い選手。ボディスラムやバックドロップ、シュミット式バックブリーカーで痛めつけたら、必殺技のラリアートを連発して敵をKOしよう!

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
3	3	3	3	3	3	5	5	1	2	5	5	1	2

ビッグ・ザ・グレート・ブル



Lサイズの巨体ながら、飛び技が得意という恐るべき選手。得意技がギロチンドロップというのもうなずける。パワーもあるので、ショルダータックルでさえ有効な武器となる。しかし関節技には弱い。

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
4	3	3	3	2	4	5	5	1	2	1	4	5	3

マスカラ・コンドル



キックと飛び技に関しては言うことなし。しかしそれ以外となると、攻守ともにダメ。中でも敵のパワー攻撃には要注意。技の持つ破壊力の倍近いダメージを受けることもあるからだ。距離をとって戦いたい。

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
5	5	2	3	2	3	2	2	3	4	1	3	5	5

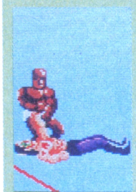
マスカラ・イーグル



16選手の中で、コンドルとともに走力5をほこる選手。歩くスピードだけでなく、コーナーポストに上がるスピードも速いので、フライングボディプレスなどの大技を有効に使おう。とにかくつかまらないように!

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
4	4	3	2	3	3	3	2	2	3	1	3	5	5

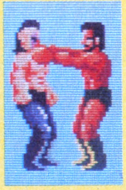
ブラッディー・アレン



投げ技と関節技が有効な選手。しかし、パンチや飛び技にはとても弱いので注意すること。敵をつかまえたら凶器攻撃などで流血させ、必殺技であるヘッドバットを連発でたたきこめば勝機が訪れるはず。

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
2	4	2	2	4	5	3	3	4	4	2	4	1	1

マッド・タイガー



防御力がイマイチなので、極力敵の攻撃は受けないようにしよう。かみつき、凶器攻撃といった流血技を持っているので、まずは敵を流血させること。そのうえで投げ技や関節技をかけよう。コブラクローも有効。

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	1	2

ナイト・ブラスター



攻撃力、防御力ともバランスがとれている好選手。中でも必殺技のフライングラリアートは、フライングニードロップ以上の威力を持つ。しかし、自爆してしまうとダメージも大きいので、確実に決めたい。

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
3	3	4	3	4	4	4	4	2	3	5	3	3	3

アイアン・ブラスター



パワー、パンチ、投げ技、ラリアートと、いろいろな攻撃が有効な選手。ただしパンチ、関節技、飛び技といった攻撃を受けると弱い。リフトスラムやアルゼンチンバックブリーカーなどのパワー殺法で勝負だ。

キック		パンチ		投げ技		パワー		関節技		ラリアート		飛び技	
2	3	4	2	4	3	5	5	2	2	4	4	1	2

これらの戦法を駆使して勝利をもぎとれ！

その1 敵をダウンさせたら、連続攻撃をしかけろ！

戦いを有利に進めるには、連続して攻撃をするのが一番。しかも、1つでも多くの技を相手にかけることができれば言うことなし。つまり、チャンスとみたら、かけられるだけの技をかけるように心がけよう。

例えば、相手をダウンさせたらすぐに関節技にいくのではなく、一度引き起こして助走なしのドロップキックを放ってから関節技にいくようにするといい。ダメージ次第ではドロップキックを2発決めることもできるよ。



⬆ドロップキックより威力のある大車輪キック！



⬆サイドスープレックスでダウンさせておいて…。



⬆そのまま関節技にはいかないで一度引き起こす。



⬆そして、助走なしのドロップキックだ！

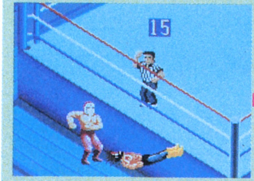


⬆再びダウンしたところで4の字固めで決めろ。

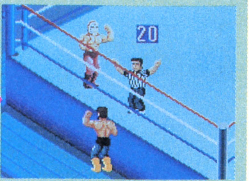
その2 場外葬でも勝ちは勝ち！

敵が強すぎて、フォールやギブアップをとれそうもないときは、リングアウト勝ちを狙おう。15カウント前後に技をかけることができれば、成功だ。

なお、COMが操作しているタイガーと戦うときは、17カウントまで逃げ回り、リングに上がれば簡単に成功するぞ。



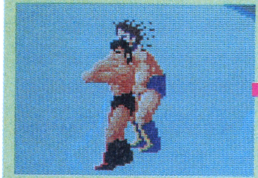
⬆このくらいまでねばったら簡単にかかる技を出して……。



⬆すぐさまリングにもどろう。場外葬でも勝てばいいのだ。

その3 腕や脚を集中して攻撃！

腕と脚へのダメージは試合中は回復しない。だからそこを集中攻撃すれば、敵の体力がまだ残っていても、ギブアップを奪うことも可能なのだ。それ以外にも、脚にダメージを与えれば走力が落ちるし、技の威力（脚の場合はキック攻撃）も弱まるから、戦いを有利に進められるぞ。



⬆まずはアームブリーカーで腕を痛めておいて……。



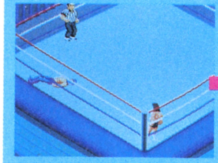
⬆そこへ腕ひしぎ逆十字！ これでラリアートの威力もダウン。

その4 場外からリングに上がってくる敵を狙いうち！

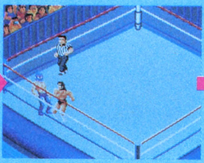
場外から上がるときにできるスキをついた戦法がこれ。敵がリングに上がる瞬間にダッシュし、立ち上がったところに攻撃をしかけるのだ。一番かけやすいのはショルダータックル。でも、慣れればラリアートなどもかけられるようになるし、敵のダメージ次第ではそのままプランチャーだってOKなのだ。



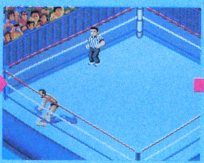
⬅立ち上がった瞬間に狙いすましたラリアートが決まった。



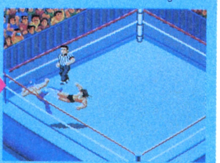
⬆敵がリング上に体を横たえたら、ダッシュ開始。



⬆ショルダータックルがバッチリ決まった。



⬆もしも場外へ落ちなかったら一度引き起こし…。



⬆ドロップキックでトップロープ越しに落とせ！

その5 タッグマッチは、自軍コーナー付近で戦え！

友だちと2人でタッグを組んだときの戦法。当然のことだけど、自軍コーナー付近でなるべく戦おう。味方をすぐフォローできるし、敵のフォローもカットしやすいからだ。



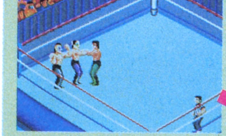
⬆タイガーにコンドルの4の字固めがガッチリと決まった！ 苦しむタイガー。



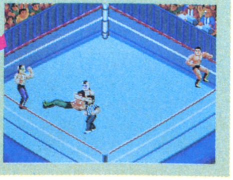
⬇すかさず助けに入ったアレンだが、イーグルのカットにあってフォローできず。

その6 2人がかりの攻撃を！

タッチするときはタイミングも考えよう。敵を引き付けてからタッチするようにすれば、ツープラトン攻撃だってしやすくなる。また、タッチした後で敵に攻撃していけば、仮にやられたとしてもパートナーが戦いやすくなることが多い。



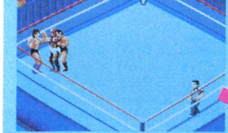
⬆アイアンにタッチした後で、トミーに組みついていったナイト。



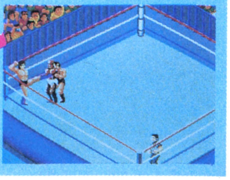
⬇やられはしたものの、寝ているトミーにアイアンのスリーパーホールドが！

その7 上手にタッチしよう！

タッグならではのツープラトン攻撃を活用しよう。ブレーンバスターやバックドロップ、アトミックドロップのほかにも、1人が相手を押さえつけておいて（バックをとって①+⇧⇩）、もう1人が攻撃することもできるんだ。場外でも使えるので役立てよう。



⬆冴刃にタッチした後で、アレンの背後に回って押さえつける武蔵。



⬇そこへ冴刃のミドルキックが炸裂！ やはりタッグはコンビネーションが重要。

トリップ6〜8までを完全攻略！



PAC-LAND

ナムコ／発売中／¥5,200

達人道場 その1

前回の特集に引きつづき、今回はトリップ6からエンディングまでの道のりを、マップ付きでポイントを絞って攻略するぞ。キミのプレイの参考にしてくれ!!

いよいよ後半。マップも難しくなってきた!!

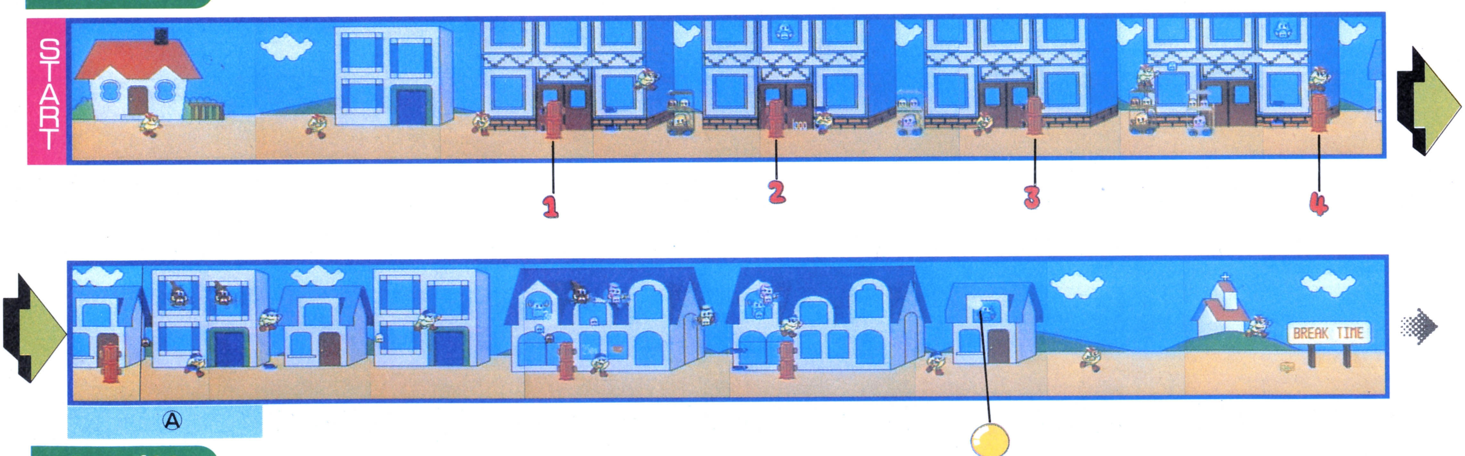
Trip トリップ 6

よくある風景だけど、カンタンには通してくれないのだ!!

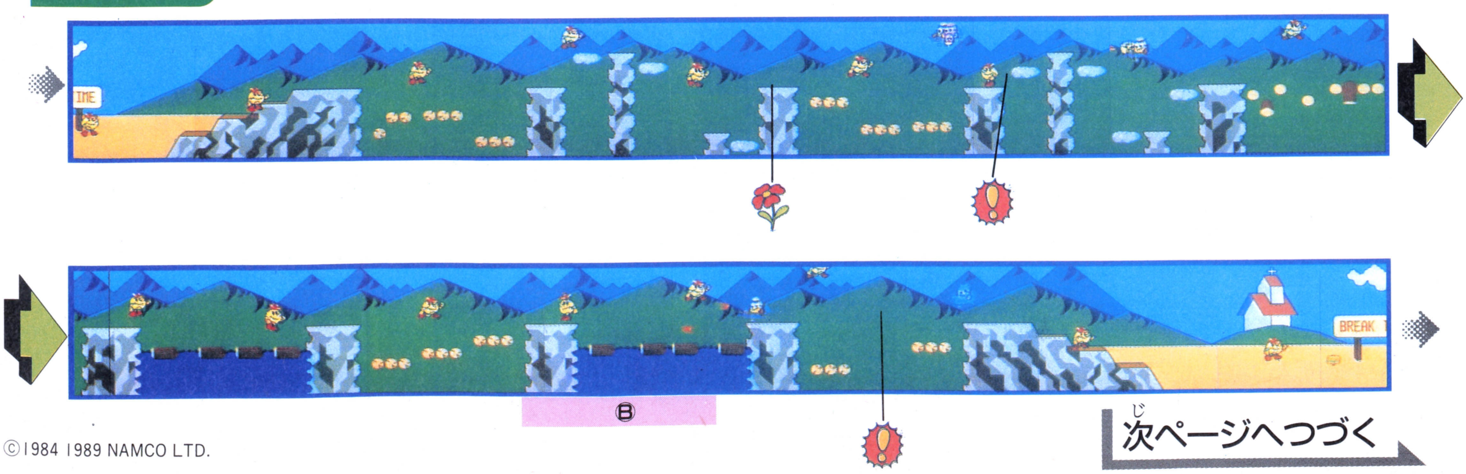
MAPの見方

- ………ヘルメット
- ………逆さ
- ………透明
- ………風船
- 1 2 3 4 ……アイテム位置
- ………フラワー
- ………パワーエサ
- ………舟
- ………カギ
- ………ジャンプ台
- ……注意ポイント

Round21



Round22

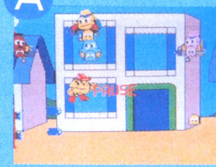


次ページへつづく

Trip6のつづき

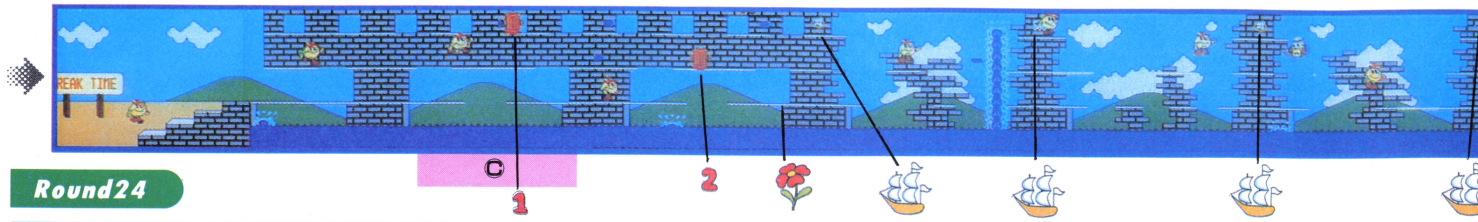
前ページからつづく

●チェックポイント A



消火栓の水鉄砲と、インキーの落とす小モンスター、そして飛行機が同時攻撃をしかけてくる。ジャンプは的確に。ロングとショートを使い分けよう。

Round23



Round24



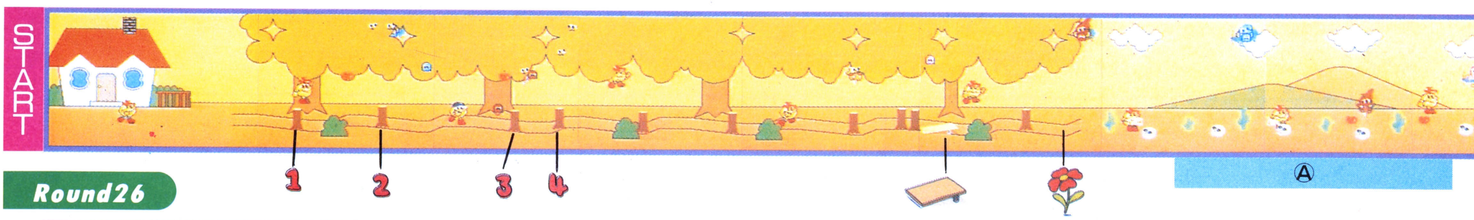
Trip トリップ 7 森・谷・夜の草原……大自然の中を突っ走れ！

●チェックポイント A

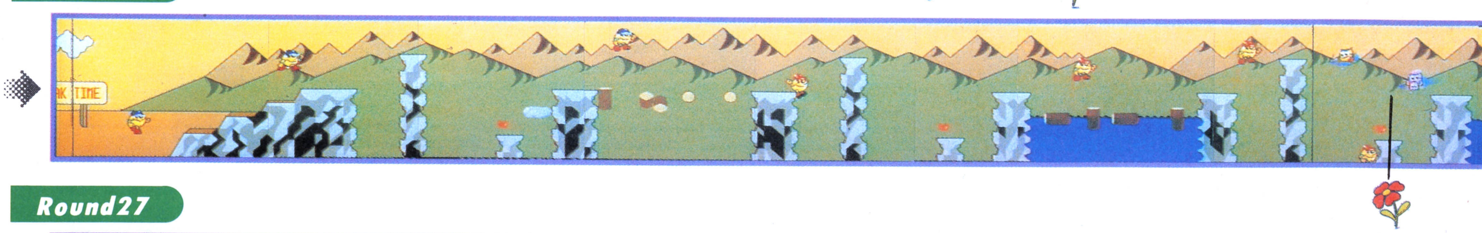


落とし穴が連なっている。これがすべて流砂なら、非常に危険!! でも、地面に吸い込まれるのは、いちばん最後の場所だけなのだ。とりあえず安心だね。

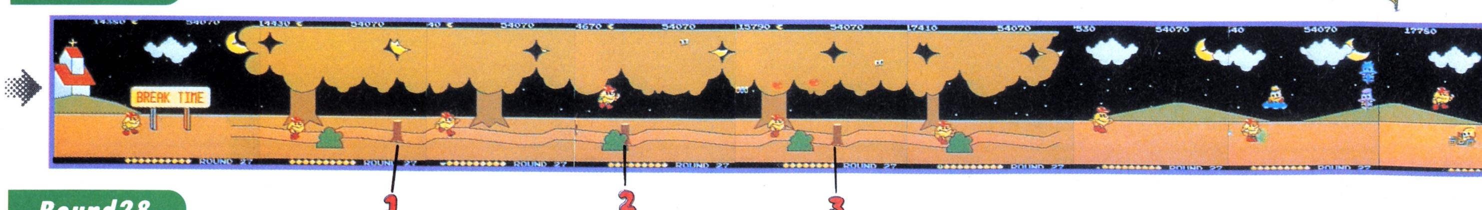
ROund25



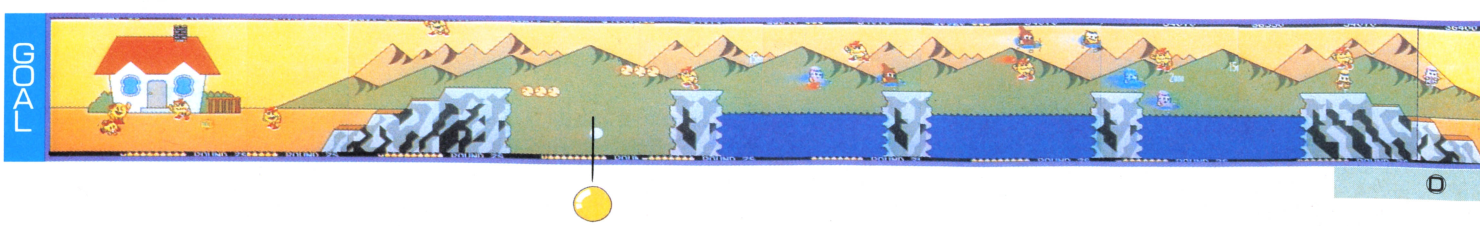
Round26



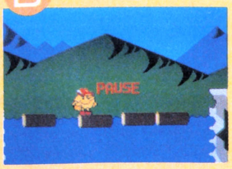
Round27



Round28



B



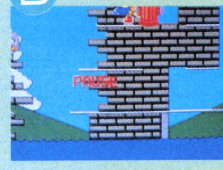
初登場の丸太渡り。微妙に移動しているので、ジャンプの読みを間違えないように。また、あまり端に乗ると、滑って落ちることもあるので注意しよう。

C

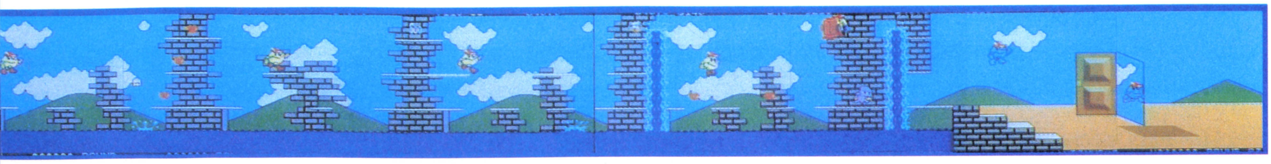


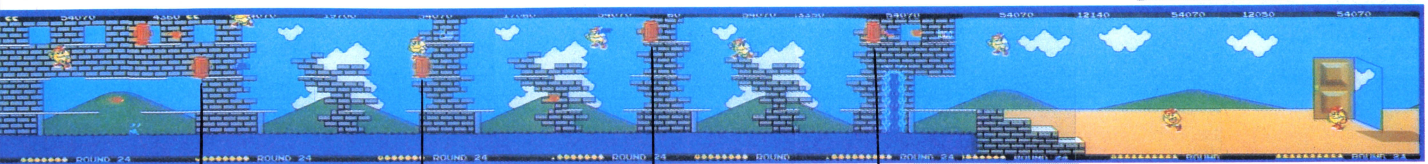
ここの消火栓は、段の左端に立っている。ここにアイテムが出る場合、押している最中に消火栓が宙に浮き、下の段に落ちてしまう。無理は禁物だ。

D



消火栓を押している最中に、水柱に捕まりやすいので注意。またジャンプのタイミングを誤って、水中にドボン！ってこともよくある話。おーコワ！

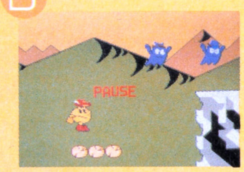




4 3 2 1

D

B



このパワーエサをとらないと、敵に阻まれて進むのがかなりツライ。でも、うまくとれても無理に敵を食べようとは思わずに、さっさと先に進むべし。

C

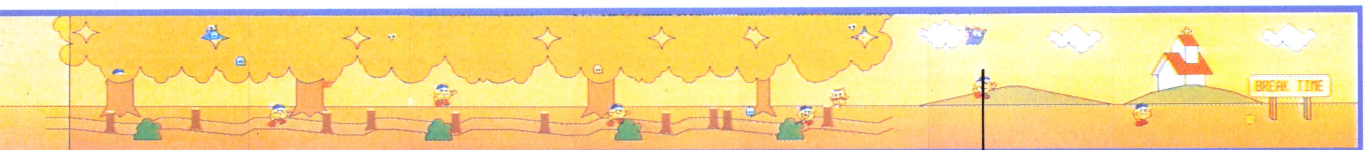


夜のラウンドだ。透明アイテムをとれば非常にカンタン。でも、とれないと敵の連続攻撃の餌食になる。ま、敵の動きを見切っていればなんとかなるはずだ。

D



谷にたどりつくまでにホッパーがいっぱい出現する。谷の直前には、いつもと違った動きをするヤツもいるぞ。ここは上下に狭くてよけづらいので注意しよう。



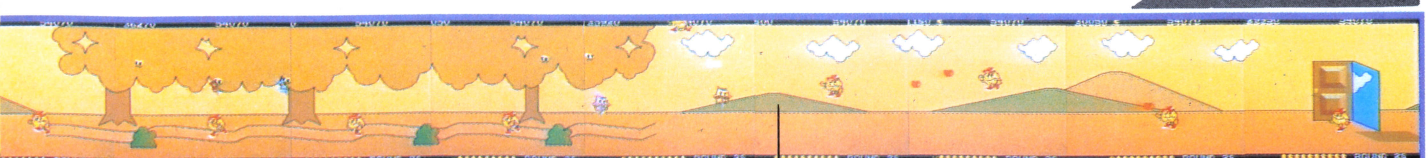


B



C

4





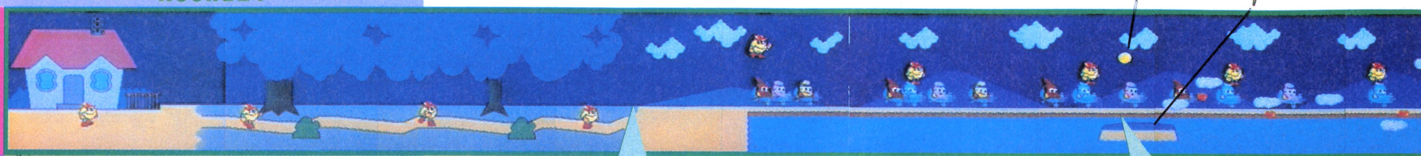
妖精たちがお出迎え!!

Trip トリップ 8 いよいよこれが、最後の旅。敵の猛攻をくぐり抜けろ！

いよいよこのトリップで、パックマンの長〜い冒険の旅もおしまい。ただ、このトリップで初めて登場する仕かけもあるし、敵もぞろぞろ出現する。なかなかクリアは難しいのだ。そこで、マップの中から特別難しいポイントを、いくつか拾いだして解説しよう。これを参考にして、感動のエンディングまでたどりついてくれ。

Round29

START



湖渡りのラウンドだ！

スタート直後に、いきなり敵飛行機の頭に乗るという高等テクが必要。その後には、雲渡りという地獄が待っている。とにかくムズいラウンドなのだ。

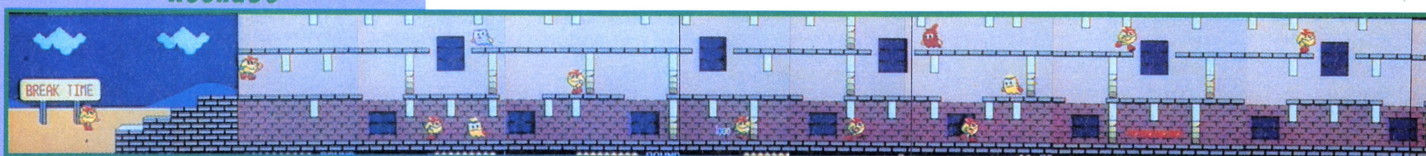
まずはふつうに走る。で、湖の手前で反対を向いて、ロングジャンプ！　これで飛行機には乗れるはず。なるべくなら2番めのものに乗ったほうがいいぞ。



パワーエサをとると、当然それまで乗っていた飛行機から落ちることになる。注意しよう。

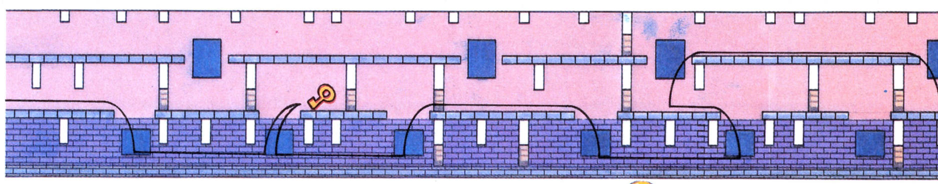


Round30



モンスター屋敷の恐〜怖！

長〜い幽霊屋敷。急いで進まないと時間切れになるし、あまり焦るとモンスターの餌食となる。完全ルート図を作ったから、参考にしてほしい。



Round31



最強の橋をクリアできるか!?

アクロバットの橋にも、敵はいっぱい出現する。神経を集中しなきゃならないアクロバット最中にも、敵飛行機の幅寄せや小モンスター投下に注意する必要があるぞ。

➡敵に気をつけて、パワーエサをとる。

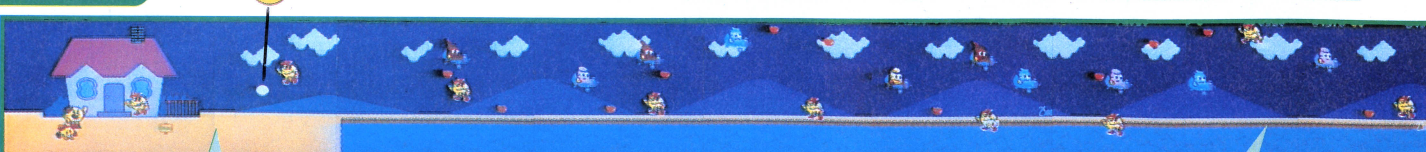


⬇弱った敵は無視してダッシュ!!

敵にやられないように気をつけながら、パワーエサをとる。とったら、弱った敵は無視して、パワーアップの時間が切れるまでダッシュしよう。目先の点数よりは、クリアのほうがはるかに大切だぞ。なお、このラウンドには、舟が1個もない。焦って足を踏みはずさないように、十分注意する必要があるのだ。

Round32

GOAL



➡上級者なら、食べに行ってもいいが…。



パワーエサをとっても、絶対に戻って敵を食うようなマネはしないように。せっかくここまで来たのに、戻ったところでやられたら、ラウンドの頭に戻されてしまうのだ。クリアしたら残りパックマン1匹につき10万点入るから、点数稼ぎも必要ないしね。

➡フルーツを無理に食べると食あたり！



このラウンドには、フルーツがいっぱい出現する。が、わざわざとりに行くと、時間切れの恐れがある。敵飛行機も、フルーツに重なるように出現することが多いから欲ばると地獄をみるぞ。敵の心配がないとき以外はとらないほうがいい。

感動のエンディングが、キミを待っているぞ！



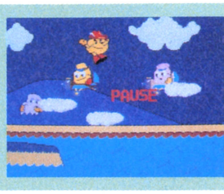


⬆これでおしまい。でも、この後には裏面が……。

アーケード版には、エンディングは存在しなかった。トリップ5の頭に戻って、難度が高くなったんだよね。でも、やっぱり「クリアした！」って感激を味わうためには、エンディングが欲しい。と、ナムコのヒトが考えたかどうかは知らないけど、PCエンジン版にはエンディングがある。ぜひ自分のプレイで見てくれ！

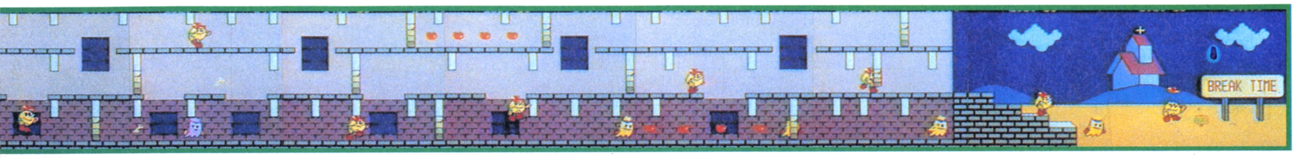


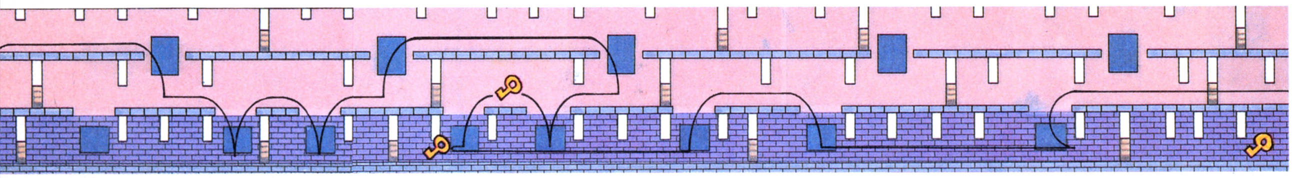
上下に動く雲を、うまくジャンプで渡る。雲の端から端まで助走すれば、ロングジャンプもできるけど、これは上級者向け高等テク。小さいジャンプで、素直に一歩ずつ進んだほうが、ミスは少なくてすむだろう。

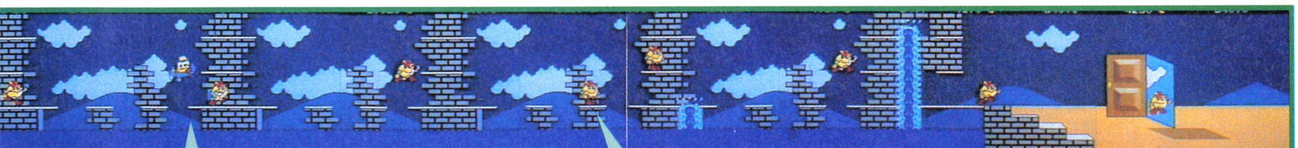


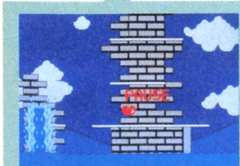
もう少しでクリアだ、と思ってつい気をぬくと、湖にボチャ！ 悲しいよ～ん。雲の動きはトリッキーに見えるが、ちゃんとパターンはある。ただし、パターンを読むのに立ち止まっていると、時間切れになるぞ。





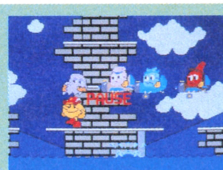






敵の通過を待っている間に、水柱に引きずり込まれる。ただ、うまくジャンプで柱に乗れば、超ロングジャンプができるのだ。

もう少しでクリア。幅寄せする飛行機をうまく避けられれば、なんとかなる。ノーミスのときは、時間切れにくれぐれも注意しよう。



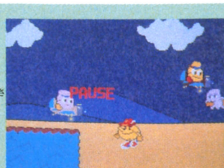


これで最後！ 気をぬかずにガンバって！

最後のラウンド。いままでの「帰り」のパターンと同じだけど、湖が非常に大きい。休む暇がないのはまだしも、ミスしたらラウンドの最初からやり直し！ さすがにラストだけのことはあるのだ。



➡とにかくいっぱい出てくる飛行機。

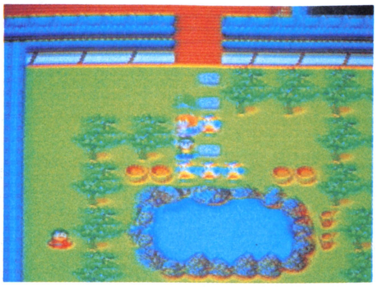


➡うまく避けるにはテクが必要だ。

飛行機の編隊が、とにかくいっぱい出現して、パックマンの行く手をふさぐ。うまく避けるには、ジャンプと左右移動の、微妙な操作が必要だ。進行方向の逆の方向へ、素早くボタンを押せるかどうかがカギになる。

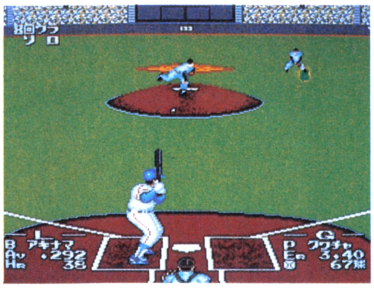
新作ソフトお毒味チャート

ゲーム情報誌の必須アイテム「クロスレビュー」。評論家ともどもこのコーナーをぜひごひいきに！

評論家 ＼ ゲーム名	ヴァリスII	天外魔境
	 日本テレネット 6月23日発売／¥6,780	 ハドソン 6月30日発売¥7,200
極辛代表 **岩崎啓真**  『イース』の開発は、いよいよ佳境。ショップに人が立つようになり、商売が始まり、町では会話ができるようになった。ううっ、けどシナリオがっ！	とにかく、なによりビジュアルをほめる。ビジュアルシーンのアニメーションは、『天外魔境』を超えるものがある。ゲームに関しては、やり込んだわけではないので、あまりいえないが、操作性やバランスは、遊んだ限りでは非常に良好だったぞ。 ★★★★★★★★★☆	まさにCDならではのRPGだ。ストーリーの壮大さ、圧倒的なまでのグラフィックの量、しゃべる人物などなど、なにをとっても今までのゲームを超越している。文句といえば、CDでしかプレイできないところと、価格だけ。 ★★★★★★★★★☆
中辛代表 **ウォルフ中村**  超難度パソコンRPG『ウィザードリィIV』のエンディングをようやく全部見た。でもって、感動して記念写真まで撮ってしまった中村であったとさ！	正直なところ、ゲーム自体にはそう魅力を感じない。これは、基本システムが2年前のものだからだろう（続編だから仕方ないけど）。しかし、ビジュアルシーンにおけるアニメーションは「これぞCDロム！」という出来になっていて、一見の価値あり！ ★★★★★★★☆☆☆	CDロムの大容量を、純粋に（!?）ゲームだけで埋めたという大作RPG。歩行スピードを変更できたり、アイテムの詳しい情報を表示させられたりと、細かな気配りがうれしい。データを読むのに時間がかかるのはCDロムゆえ仕方のないところか。 ★★★★★★☆☆☆☆
甘口代表 **小野　泉**  6月22日はワタシの誕生日でした。なんと、阿部寛クンもそうなんだよっ。うらやましいでしょ。これからもガンバるから応援してねっ！	マイキャラがすっごくかわいい美少女なの。それだけでも喜んじゃう人が多いんじゃない？　ステージごとに服装が変わったりするのが楽しいね。マップが広くて大変だけど、やり込めば必ずエンディングを見ることができそうなのがイイわね。 ★★★★★★★☆☆☆	ちょっと東洋の香りがするRPGね。CDロムの大容量をフルに生かした大作になっているの。アイテムを説明してくれるコマンドがあるのが親切だと思うわ。主要な登場人物の声を聞けちゃうところなんて、まさにCDロムならでは、よねっ！ ★★★★★★★★☆☆
辛口代表 **ドーピン和樹**  デヘヘヘ。友人からPCエンジンとメガドライブの新品を、合わせて1万円で譲ってもらったぜ。いいだろ。でも、おかげで当分は赤貧生活。つらいな。	アクションゲームというよりは、ほとんどアニメを見ているようなゲームだ。BGMも迫力があり、臨場感を盛り上げる。各ステージのボスキャラと主人公が日本語で会話するシーンのセリフのくささに、なんとなく赤面してしまったのは僕だけか？ ★★★★★★★★☆☆	いきなり坂本龍一先生の荘厳なBGMとともに始まるナレーションつきのデモ画面に、ゲームストーリーの奥深さを感じてしまうのだ。RPGとしてもそこそこ面白そう。戦闘シーンのビジュアルにもうちょっと力をいれてくれればよかったのにな…。 ★★★★★★★☆☆☆
アンカーマン **怒濤久美子（ドクミ）**  ジメジメしてて、梅雨ってヤーネ。こんなときはゲームと男に限るワ。	もちろんアクションゲームとしても楽しめるけど、アニメーションもタップリあるから、ほとんど映画を見てるみたい。そのうえ、優子ちゃんのセーラー服姿や、フンドシ（?）姿が見れるんだもん、キミも大満足。	壮大なスケールのシナリオも魅力だけど、やっぱりスゴイのは、CDロムのメリットを存分に生かしたド迫力のサウンドと、肉声で話すキャラね。私の大好きな教授の曲が3曲も入ってるの。もう卒倒モノよ。

イラスト／中野豪

おわびと訂正　前号のこのコーナーで『サイドアーム』の発売日が6月14日となっていましたが正しくは7月14日です。おわびして訂正したします。

ガンヘッド	パワーリーグII	武田信玄	私のメインディッシュ
			
ハドソン 7月7日発売／¥5,800	ハドソン 8月8日発売／¥5,800	エイコム 8月8日発売／¥5,600	
初心者から上級者まで遊べるオリジナルのシューティングゲーム。非常に面白い。買って損のない1本といえるぞ。けれど映画とのタイアップ作品として見ると、ストーリーがまるで違うので、映画の「ガンヘッド」と同じものを期待した人は怒るだろうな。 ★★★★★★★★☆☆	今までの野球ゲームの中では一番面白いのではなかろうか？　とにかく、操作しやすく、面白く、よく出来ている。モードも充実しているし、見せ場もタップリだ。ただし、前作とは、まるで違うゲームなので、前回のつもりで買うと、びっくりするぞ。 ★★★★★★★★☆☆	ううむ…操作性、グラフィックなどは及第点なのだが、どうもゲームのメリハリに弱さを感じてしまう。アクションなのだからもう少しメリハリがほしい。エイコムの第2作ということで期待しすぎていたのが裏目に出たようだ。 ★★★★☆☆☆☆☆☆	今月は極めて全体にレベルが高いので、どれを買ってもいいが、やはり目玉は「天外魔境」「ヴァリスII」に尽きる。これを買わずにCDは語れない。あとお金に余裕があれば、「ガンヘッド」と「パワーリーグII」。
今や出つくした感のある縦スクロールSTG……と思いきや、これが実に味のあるゲームなのだ。自機の攻撃方法やデカキャラなどが個性的で楽しいんだよね。初心者から上級者まで楽しめる難易度設定もウレシイ。気軽に遊べる好ゲームといえよう。 ★★★★★★★☆☆☆	前作が持っていた問題点がかなり改善され、スピーディーかつスリリングなゲームが楽しめるようになった。ただ、ホームランの打球が、打った瞬間に内野フライに思えることがあったりする「打球の表現」なんかに疑問は残るんだけどね。 ★★★★★★★☆☆☆	敵をバッタバッタと切り倒していく爽快さがウリなんだろうけど、どうもいま一つ爽快な気分にはなれなかった。ただ黙々と「出てくる敵を倒しながら各面のボスキャラのところへ行くだけ」って感じ。敵も同じようなのばっかりで、ちょっと残念。 ★★★★★☆☆☆☆☆	「ガンヘッド」「パワーリーグII」が今月のおススメ。特に後者は友だちと対戦すると楽しいゾ。アニメがカッコイイ「ヴァリスII」、正統派RPGの「天外魔境」はどちらもCDロムならではのゲームだ。
バリバリのシューティングゲームね。難易度は低い…とはいえないけど、やり込めば上達しそうなのがウレシイわ。アイテムによるパワーアップがあるんだけど、ソレがすっごく派手で気持ちイイ！　シューティングファンなら「買い」だと思うよ。 ★★★★★★★★☆☆	野球ってよく知らないから…。グラフィックはとてもキレイだと思うわ。もちろん好きなチームを選んで友だちと対戦できちゃうよ。ちなみにワタシはホームランモードがオキニ♡　ルールを知らなくてもガンガン打てて気分爽快！　なのよね。 ★★★★★★☆☆☆☆	謎解きは楽しそうなんだけど、難しすぎて先に進めないのが悲しい。最初からどこへ行ったらいいのか迷っちゃうし、敵はガンガン攻めてくるしで、ツラいものがあるわね。よほどゲームの腕に自信がある人にしかおすすめできないわね。 ★★★★★☆☆☆☆☆	バリバリのシューティング野郎には「ガンヘッド」をおすすめ。ド派手なパワーアップが快感よ。もちろんRPG派は「天外魔境」をプレイしなくちゃ、だねっ。女のコが好きな人は「ヴァリスII」ね。
あらゆるシューティングゲームのオイシイ部分を味わえる1本。デカキャラは派手に動くし、スクロールは目が回るほど速いし、アイテム取ればしゃべるし、よくPCエンジンの容量であれだけのことをこなしてるなあ、と感動してしまう。スゴいぞ。 ★★★★★★★★★★	『ファミスタ』タイプの野球ゲームなので、誰でも安心して遊べると思う。特にスピーディーにゲームが展開するところがすごくいいのだ。エディットモードやホームラン競争など、1人で遊べるようにフォローしてるあたりはとてもうれしいかぎり。 ★★★★★★★☆☆☆	同名のアーケード版にRPGっぽい味つけがしてあり、家庭用向きの仕上がりになっている。操作性に問題があり、それがゲームバランスを悪くしてるのがちょっと心残りだね。かなり長く遊ばないと、このゲームの面白さは理解できないだろうな。 ★★★★★★★☆☆☆	CDロムの威力をまざまざと見せつける大作が2本あるけど、やっぱり僕は「ガンヘッド」を大推薦。難しいけどバランスがいいので、絶対にハマるぞ。僕はこれのために編集部で徹夜したもんね。
キャー、ハデー。敵の攻撃はキビシイし、アイテムはいっぱい出るし、しゃべるし、陽気なソフトよ。でね、Ⓜってアイテムを取ると「オッパイパイ」ってしゃべるのよ。「オッパイパイ」…うーん、いい響きね。	すごくリアルな野球ソフトよ。西崎クンも阿波野クンも、けっこうふんいき出てるわよ。彼らをこの手で自由にあやつれる、と思っただけで大コーフン。やって大マンゾク。「提供はミロ」ってのは、なにかしら。	わが愛する中井貴一、じゃなかった武田信玄がたった1人で敵をバッサバッサとやっつけていくの。レベルが上がると使えるワザが増えていくってのも、お楽しみはこれから♡　って感じで、けっこう好きだよ。	ドクミってゲームがうまいのかどうなのかよくわかんないでしょ。自分でもよくわかんない。でも、男と女のラブゲームだったら、絶対最強よ。

マルカツアタックカードシステム MAC

夢と希望と超高額MACをキミの手に!! 大好評 MACベガスが、PCエンジンファンのキミに贈る難問をクリアして、プレゼントの山の頂上をめざすのだあっ!!

●プレゼント応募のきまり

①下の表の、キミの欲しい賞品に必要なMACを集める。同じ番号のMACは8枚(ただし、ウラワザや読者コーナー採用者に贈られるスペシャルMACは何枚でも、旧MACは2枚)使える。
②集めたMACを、住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・希望賞品(9・12はソフト名)と、キミが今いちばん欲しいものを書いた封筒に入れ、「MAC係」に送る。
1〜3は、キミの住所と名前を書いた返信用封筒に、62円切手を貼り、同封するのを忘れずに。

●クイズ応募のきまり

①官製ハガキにクイズの答え住所・氏名・年齢(学年)・電話番号を書いて、新MACの右下の数字(三角の部分)を3枚切りとって「MACベガス係」へ送る。
◎クイズ応募に有効なのは新しいMACの右下の点数部分である。◎クイズ応募のために三角の部分を切りとったものは、プレゼント用には使えないので要注意だ。

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷KTビル
㊙編集部「MAC〜係」

1

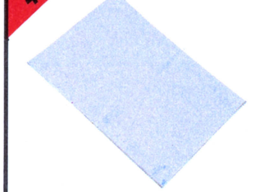

㊙ステッカー 25MAC

2

㊙ボールペン 50MAC

3

㊙シャープペン 200MAC

4

㊙専用原稿用紙 300MAC

5

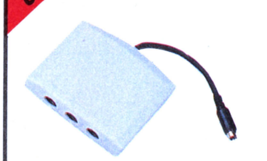
MACホルダー 500MAC

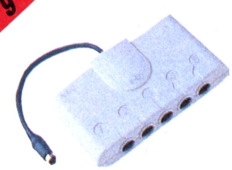
6

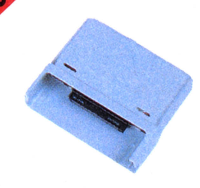

㊙テレホンカード 670MAC

7

㊙Tシャツ 1,200MAC

8

ジョイタップ3 1,500MAC

9

マルチタップ 2,100MAC

10

AVブースター 2,500MAC

11

ソフト(¥6,000以下) 3,000MAC

12

ターボスティック 3,250MAC

13

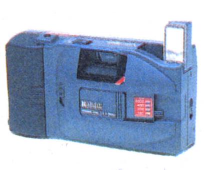
アスキースティックエンジン3,500MAC

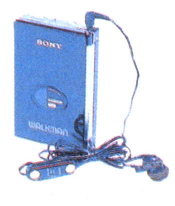
14

ソフト(¥7,000以下) 4,000MAC

15

ラジコンカー 10,000MAC

16

カメラ 10,500MAC

17


ウォークマン 11,500MAC

18

セガ メガドライブ 12,500MAC

19

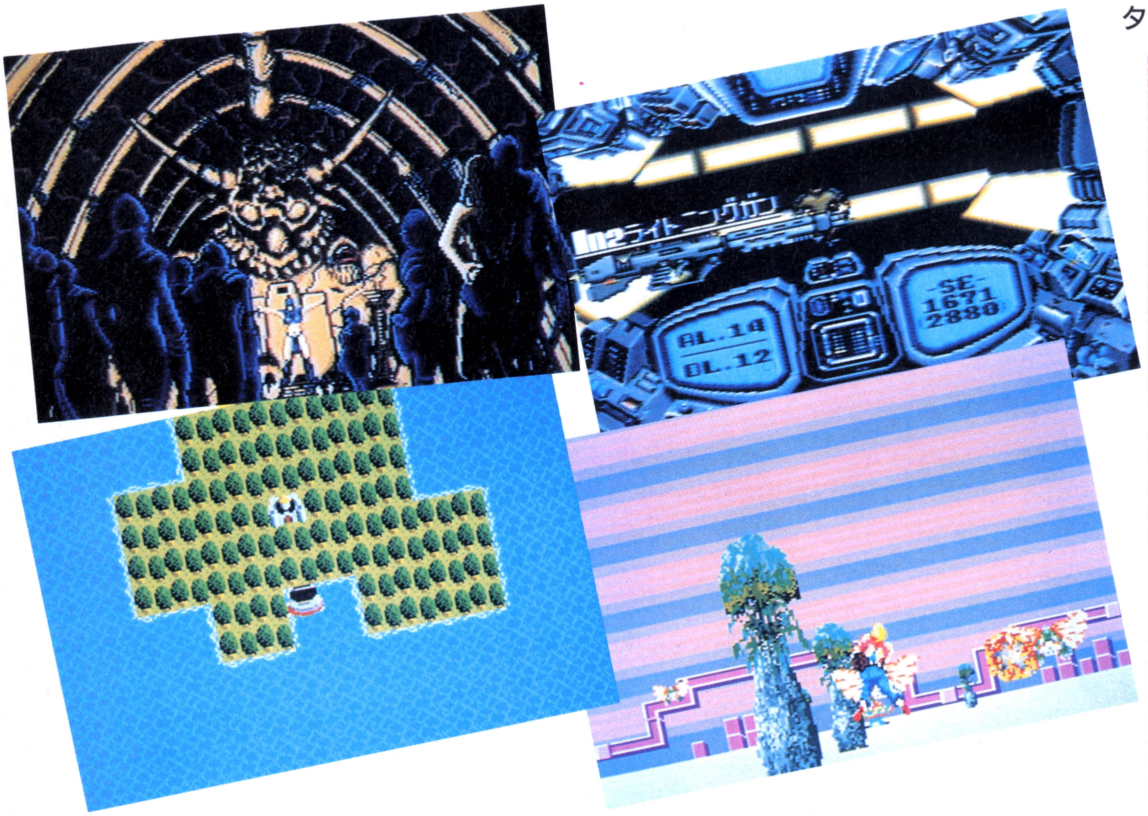
CDプレイヤー 13,500MAC

20

PCエンジン 14,500MAC

第3回MACベガスはさらに難しい

今回のパズルは文字あわせ。仲間はずれ探しなのだ。右下の文字群の中には、下の4本のソフトの中から3本分のソフトのタイトルが混じっている。では、文字群にタイトルが入っていないソフトはどれかな？ そのタイトルが今回の答えだ。



ン	ク	ス
プ	ダ	ハ
ス	ブ	エ
ヨ	ー	ラ
ン	ー	ア
リ	ペ	コ
ー	ラ	ー
ジ	ス	ロ



MAC inフライング・サーカス!!

もうすっかりおなじみになった、紳士の殿堂・MACベガス。楽しいひとときを、過ごしていただけましたか？ ……なに、まだよくわからない？ わかりました。そーいう慎重な方々のために、もう一度ご説明しちゃいましょう。気が済むまで読んで新MACをかわいがってね♡

---

①スタート。(勝)に毎号ついてくるMACを
★ふやす→②へ進む　★ためる→⑤へ進む

---

②MACベガス・クイズ&パズルに挑戦する。答えがわかった場合は、MACベガスに応募できる。問題の難易度によって賞金が高くなるが、MACベガス参加料MACもそのぶん高くなる。今回の参加料MACは5MAC、賞金は2000MACが10名に当たる。応募するか？
★する！→③へ進む　★しない→⑤へ進む

---

③ハガキにMACベガスの解答と、キミの住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、規定参加料分のMACの角を切りとって、ハガキの裏に貼る。「MACベガス係」（P126のあて先と同じ）とハガキの表に書いて、応募する。締め切りは7月28日（必着）→④へ進む

---

④MACベガスに参加したクイズ正解者の中から抽選で選ばれた当選者に、超高額MACが当たる。当選者の人数は毎回変わる。このMACでプレゼントをもらうか？
★もらう！→⑥へ進む
★もらわない→⑤へ進む

---

⑤MACプレゼント賞品をもらうため、もくもくとMACを集め続ける。→⑥へ進む

---

⑥ついに賞品をもらえるだけのMACが集まった!! さっそく応募する！→⑦へ進む

---

⑦書きもらしがないかしっかり確認して、ポストに入れる。→⑧へ進む

---

⑧とりあえず待つ。→⑨へ進む

---

⑨あがり。キミの手元に豪華なプレゼントが届いた!! キミは小踊りしてよろこんだ後、目に涙を浮かべて「(勝)編集部……ありがとーっ!!」と夕日に向かって叫び、新たな闘志を燃やす。→①へ戻る

第1回MACベガス当選者発表

新MACシステムになって、初めてのMACベガスは応募総数当てクイズだったが、キミの予想はどうだったかな？

さて、気になる正解だが、3824通だ。栄光の1位は3824通と書いた町田英貴（長野県）だ。10,000MACを贈るぞ。

2位	中野　文則	（東京都）	3800通
2位	中野　陽介	（岩手県）	3800通
4位	黒田　洋一	（東京都）	3790通
5位	鈴木　洋一	（長野県）	3750通
6位	市川　弘樹	（北海道）	3709通

2位から6位は各2,000MACを贈ります。

以上、当選者のみなさん、おめでとう！



NEWSoft TIMES

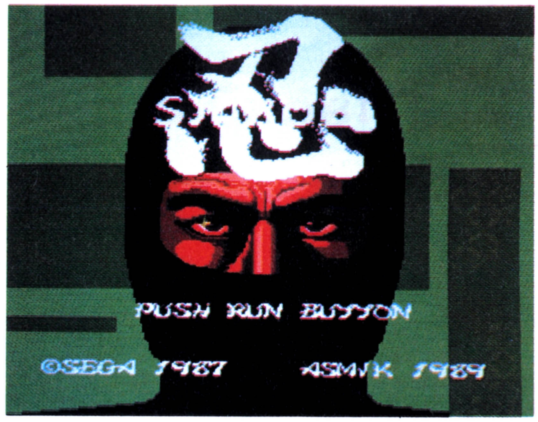
ニューソフトタイムス

延長戦

ほ〜い、延長戦の時間ですよ〜。まだまだあるぞ、ニューソフト。PCエンジン花盛り！　とびきりホットな最新情報をドバーッとお伝えしちゃおう。ビシバシチェックしておくれッ！

忍・SHINOBI

アスミック／9月発売予定／価格未定／ACT



近頃の忍者ブームに乗って、またまた忍者アクションが登場するぞ。このゲームは、アーケードからの移植なんだけど、セガマークⅢにも移植されてるから知ってる人も多いよね。このPC版ではゲームバランスに特に注意を払って移植されているし、操作性もなかなかのものだから、思いっきり遊べると思うよ。さあ、開発中の画面を、一挙に大公開だ！

バリバリアクション！

ゲームは全4ステージ。各ステージの子供忍者をすべて救出して、そのステージのボスを倒せばステージクリアだ。今回は開発中ということで、武器は手裏剣と忍術しかなかったが、完成版では近距離攻撃用の刀なども使えるようになるそうだ。

グラフィックはもちろんグー（死語）なんだけど、もっとスゴイのがキャラのスプライトパターン（アニメでいうセル画の枚数）の多さだろう。またその絵がカッコイイのだ。3Mの容量を十分活かしてるね。

当たり判定は敵の武器だけだから、敵の頭を蹴ってひるんだスキに倒すなんていう技も使えるぞ！

子供忍者を救え！



⬅誘拐された子供忍者を救え！　子供忍者の番人は手強いぞ。

ピンチ！



竜巻コーゲ〜キ！



⬆➡うわっ危い！　と思ったら、スグ、忍術を使え！

済

ボスですよ　分身攻撃！

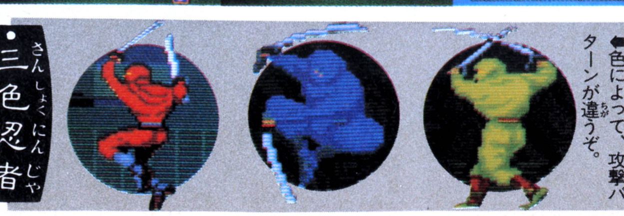






うわー、ヤラレちゃった！　でも、こんな倒れ方だったら、なんどでも見たい!?

・三色忍者



⬅色によって、攻撃パターンが違うぞ。

ゆかいでシビアなアクションゲーム登場!!

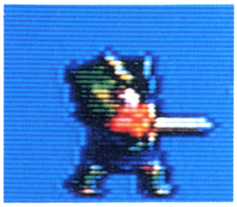
モンスターレア WONDER BOY III



ゲーセンで大ヒットしたゲームが、またまたPCソフトに登場!! 『モンスターレア』の楽しさは、親しみやすくてゆかいなキャラクターやアスレチック感覚のステージ構成など、誰でも気軽にできるゲームだというところ。思わず期待も高まるってもんだね！

ハドソン／今夏発売予定
価格未定／STG

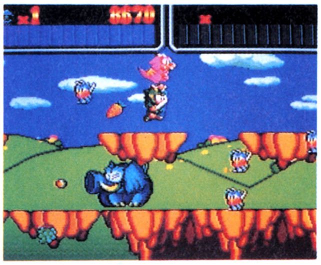
凶暴化した動物キャラが、次々襲いかかる秘境へ突き進むんだ！



⬆剣から発射する武器が、このゲーム最大のポイントだ。

最近、かなり増えてきたアーケード版からの移植だけど、ラインナップにまた1本加えられることになった。

ゲームの方は、"WONDERBOY"シリーズということもあって、キャラはけっこうカワイかったりするのだけど、ステージ構成はムズいところがあったりする。特に通常の部分では、ジャンプとショットの両方を同時にするところが多いから、キッチリとタイミングを計っていかないと痛い目にあってしまうんだね。だけど、ラウンドクリアは頭を悩ませることもなく、ユーモラスな敵キャラを撃っていくことでスムーズに進むはず。シンプルで気楽に遊べるゲームということで、乞うご期待!!



⬅見かけのワリには、けっこう激しい攻撃をしてくる敵キャラたち。

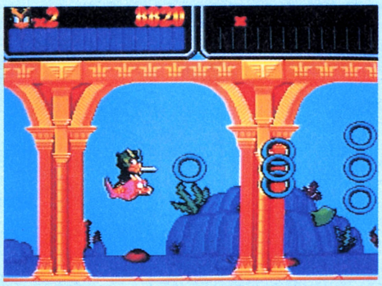
ROUND 1 まずは、サワヤカな青空をバックに腕だめし

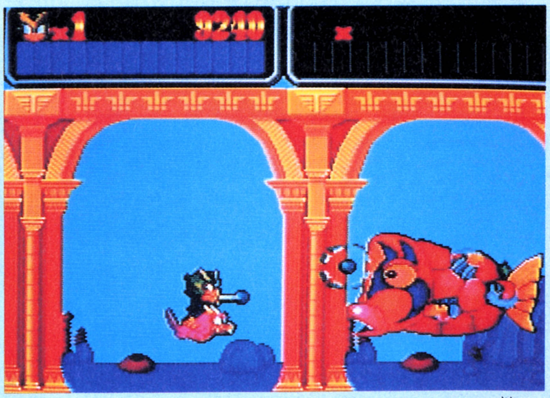
それぞれのラウンドは、ヨコスクロールのアクションとシューティングに分かれている。アクションの方は平原や密林などの通常ラウンドで、シューティングがボスのいる宮殿部分。アクションステージでは、おなじみのフルーツが出現して、体力回復と点数アップに役立ってくれる。ポイントは攻撃方法で、敵を倒すとアイテムが現われる。それさえ取っていけば、最初のラウンドなんか楽勝!?



⬅ヤシの木がポコポコ生えていて、いかにも南の怪物島だ。

➡ドラゴンの口がアクションステージの終わりにあるのだ。





⬅シューティングステージは、飛竜の上にのって進むんだ。

⬆ラウンド1のボスはこの大ザカナ。小ザカナを無数に飛ばすゾ。

ROUND 2 ボスヘビに手こずりそう

ラウンド2は密林。敵も強くなってくる。特にボスの大ヘビは手こずりそう。



➡射程が短いけれど、威力バツグンのミサイル。頼りになるヨ。



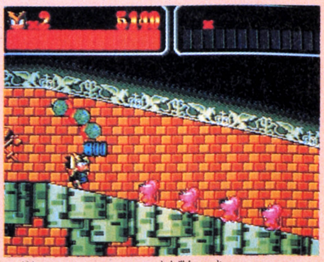
➡ジャマ者のぶらさがりヘビも、ミサイルの爆風でのけぞって吹っ飛ぶ。

ROUND 3 大石、小石がゴ～ロゴロ

いよいよ冒険も本格化。ジャンプテクが大事になってくるラウンド。なにしろ、前から後ろから大岩がころがってくるんだもんね。



➡上下ナナメに進んでいくステージ。素直に弾が当たらなくて大変。

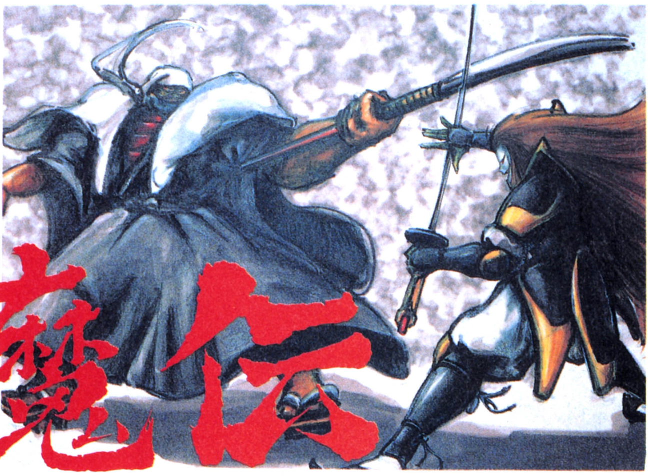


⬆他にも、いきなり連続で飛びかかってくるモグラなど変なキャラがたくさん。

驚愕の時代アクション、ついに移植決定！

ナムコ／発売日未定／価格未定／ACT

源氏の頭領「源頼朝」の首を求め、平氏の将「平景清」が地獄から甦える！　ゲームセンターに興奮と恐怖を巻き起こしたナムコのアクション巨編『源平討魔伝』のエンジン移植が決定した！



源平討魔伝

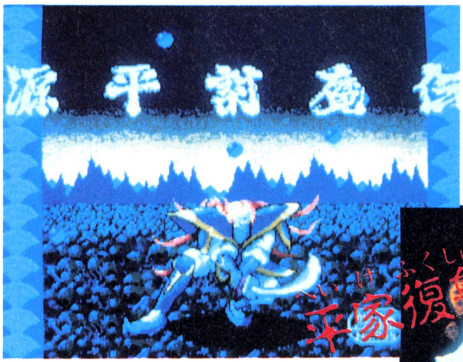
驚異的なGRPは移植版でどうなる!?



景清
⬆主人公。地獄から甦えった。

今を去ること3年前。驚異的なグラフィックと、一種異様な雰囲気を漂わせ、ゲームセンターを沸かせた『源平討魔伝』。地獄から甦えった主人公が、滅ぼされた恨みを果すべく、天下を手中に治める源氏に挑む。その破壊的な設定と、アクションのシビアさ、背景の多重スクロールや巨大キャラが、もうすぐキミの手の中に！

RPGになったFC版とは違い、PCエンジン版はアーケード版のようなACTになるという、うれしいお話だ!!　4Mという大容量をもってしても、アーケード版の完全移植というのはムズカしいとは思うけどナムコさんのことだから、かなり期待のできる仕上がりになってくるんじゃないかな?!　どんなふうに仕上がるか今から楽しみだね!!



⬅ジャーン！　かっこよく登場の景清くん。頼朝をぶっとばせ。



⬇忘れるわけねーだろ。オレにまかせてバーサンはすっこんでな！



頼朝
⬆源氏の頭領。鎌倉で天下を操っている。



義経
⬅非常に身軽で、空中殺法が得意。



⬆「ぶぁ～かめ」と叫ぶ弁慶さん。PC版でも声が聞きたいね。ナムコさんがんばって。

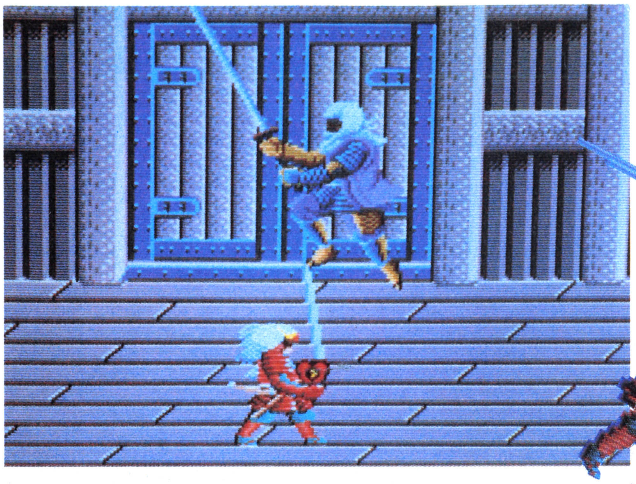


弁慶
➡巨大な鎖鎌から逃れることができるか!?



安駄婆
➡三途の川の渡し守。妖怪婆!?

画面はすべてアーケード版です。



エイコム／8月8日発売／¥5,600／ACT

戦国チャンバラアクションなのだ

武田信玄

大河ドラマにもなった、あの『武田信玄』がPCエンジンに登場!! といっても某国営放送はまるで関係なくて、アーケード版からの移植なんだよね。諏訪頼重や小笠原長時、そして宿敵、上杉謙信といった武将の軍勢を相手に、われらが武田信玄はただ1人立ちむかっていくのだ。戦国ロマンをたっぷり味わっちゃおう。

風林火山 4つの技をマスターせよ

ゲームスタート時、武田信玄は普通に刀を振ることしかできない。でも、ダッセー奴なんていって見捨てないで…。4つの技をマスターすれば、最初、倒すのが大変だった敵もラクに倒せるようになるんだ。技を覚えるにはどうすればいいかというと、とにかく敵を倒せばいい。敵を倒すと、画面右下のEXPメーターに経験値が加算されていく。このメーターが、その上の風・林・火・山の文字の分だけイッパイになると、武田信玄の体が光りはじめて、それぞれの技を覚えることができるんだ。とにかく、敵を逃さずに倒していくことが大切なのだ。



このメーターに注目



⬆経験値がたまると、技を1つずつ覚えていくぞ。

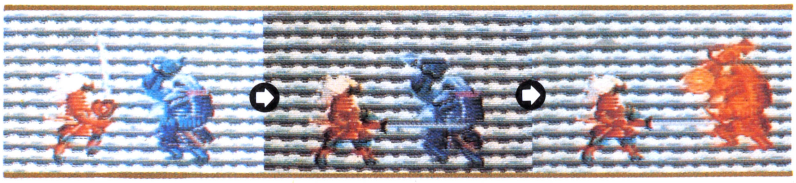
これが4つの必殺技だ!!

風 かぜ



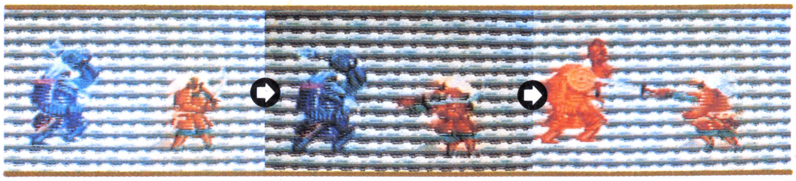
最初に覚える風の技はジャンプ斬り。ジャンプと同時に刀を振り上げて、でやー! と振り下ろす技なのだ。

林 はやし



敵に接近してⅡボタンを押すと、ズブッとひと突き。これが林の技だ。手強い槍や鎖鎌も一撃で倒せるぞ。

火 ひ



Ⅰボタンと Ⅱボタンを同時に押すと、後ろにいる敵を攻撃することができる。2人の敵にはさまれたときに使うと便利。

山 やま



方向ボタンとⅡボタンを同時に押すと、究極の山の技を使うことができる。地面をすべりながらの払い斬りは強力だ!

アイテムだって大切だもんね

城で 1つのステージをクリアするごとに、商人からアイテムを買うことができる。体力回復をするだんごやおにぎり、刀のパワーアップをしてくれるかじ屋に防御力アップの軍配など、品ぞろえは豊富。でも、調子にのって買いすぎると、あとでお金に困ることになるかも…。よ〜く考えて、買い物しよう。

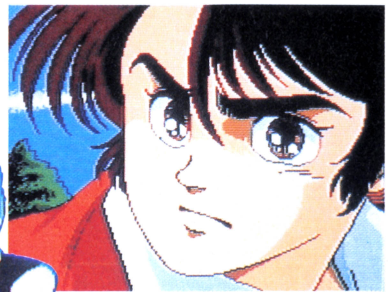


道中で 道中でも、いろんなアイテムが登場する。まず道ばたにころがる俵。これを斬ると、中から敵の動きを止めるひょうたんや、一定範囲内の敵を倒すバクダンが出てくるぞ。そのほかに、敵を倒すと武田菱が出てくることがある。これはプレイヤーの体力を回復してくれるアイテム。出現位置をチェック!!



アニメ映画のノリで楽しむドトウのゴルフ!!

スーパーアルバトロス





史上初のアニメシナリオつきゴルフゲーム『スーパーアルバトロス』。これまでのゴルフゲームと違って、グイグイ感情移入しながら、手に汗にぎるプレイが楽しめるってんだから、あーた、期待しちゃうじゃありませんか。画面に引きこまれそうなアニメシーン、山あり谷ありの起伏に富んだコース、そして個性豊かなキャラクターたち…CDロムならではの、お楽しみいっぱいのゲームなのだ！

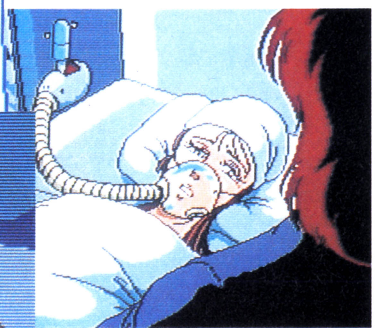
日本テレネット／8月25日発売
価格未定／SPG

⬅こりゃまたケッコーな太もも美人。こんな姿でゴルフされちゃ、鼻血が止まりませんやね！

まぶたの父を捜して ゴルフ修業…泣かせるよん！

だれでも、一生に一度くらいは、人生の転機ってヤツに出合うもんである。このゲームの主人公・加納徹也の場合、ソレは母の死とともにやってきた。臨終まぎわの母が遺した「お父さんはホントは生きているのです」とゆー衝撃の告白。のっけから、ガチョーン！と驚く徹也であったが、そこはホレ、澄んだ眼をした熱血スポーツ野郎である。今さらナンだよぉ、などとグレたりせずに、行方不明の父（どーやらゴルファーらしい）を捜して、ゴルフ修業の旅に出る。そんな徹也の前に現れた、父の秘密を知る老師・浦野英造…彼は敵か、味方か、ただのバカヤロジジイか？　謎をはらんだドラマ展開に、徹也の必勝スイングがうなる！





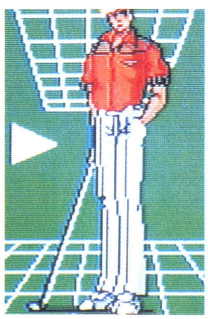
⬆ひとり息子に衝撃の告白をし、目ん玉飛び出すほど驚かせて、さっさと死んでしまう無責任きわまるお母さんなのだ。

⬅亡き母が最期に会えと指示した男…それが、この浦野英造だ。5人の敵に勝てば、父の秘密を教えてくれるそーだが…。

この5人を倒さなければ父に会えない!!



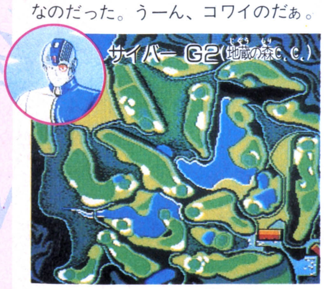
⬆徹也の最初の敵はなんとヤッちゃんなのだった。うーん、コワイのだぁ。



⬅勝負の前には、こーゆー画面で敵のデータが表示される。よっく研究すべし！



⬆ヤッちゃんの次は、いきなりガイジンさん。気のせいか、ヘンなのばっか…。



⬆おおっ、こいつは超ヘンだぞ！　ゴルフズボンはいたサイボーグだもんな。



⬆一見マトモな美人風だが、こいつもコスチュームが…やっぱヘンである。



⬆とぼけた顔してバババンバン…しかしメガネを取ると、なかなかシブいのだ。

声優陣にも期待！



⬆人気声優3人の録音風景。この顔ぶれを見ただけで、このゲームのスゴさがわかるね。

さて、CDロムといえば当然気になるのが声優陣だが、これがスゴい！『めぞん一刻』の響子さんでおなじみの島本須美さんをはじめ、塩屋翼氏、銀河万丈氏といったアニメ映画の人気声優さんを集めた、超豪華スタッフなのであーる。みんな気合入ってるぞ！



シティハンター

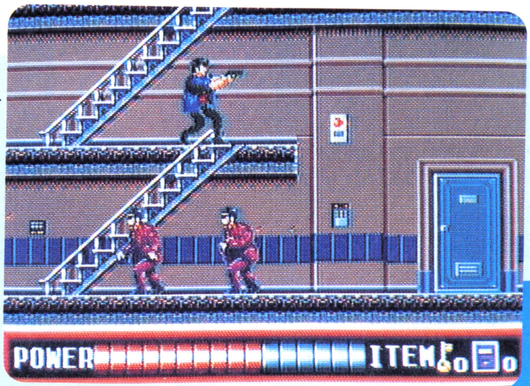
サン電子／10月発売予定／予価¥6,300／ACT＆AVG

あの『シティハンター』が、ゲームになった。原作の持ち味も、バッチリ入った期待作だ！これは見逃せないぞ！

悪党どもを、安らかな眠りにつかせようぜ!!

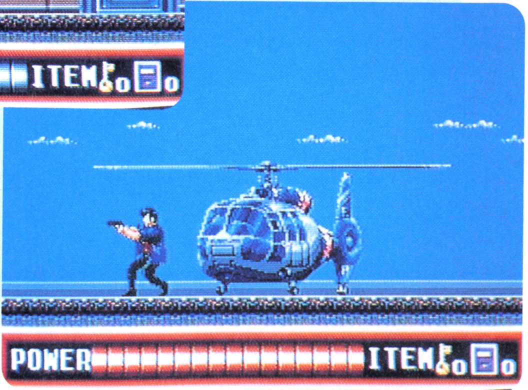
ご存じ、冴羽獠はシティハンターの名で知られているスウィーパー。その実力は、針の穴さえも通す射撃やゴリラにも勝る格闘、あらゆる爆発物に精通している、など超A級。でも、底知れぬスケベ度も超が付くぐらいスゴくて、周囲の人たちは大迷惑、という状況。そんな彼が様々な事件に関わっていくのだ。今回のゲームでは特別に、オリジナルストーリーを作っている。

香や海坊主とのやりとりの楽しさ、一変してクールで激しい戦闘。この2つの欠かせない要素は、アドベンチャー＆アクションゲームにすることで盛り込まれている。シナリオでの謎解きも、シティハンターらしさがバッチリだ!! 早くゲームがやりたいぜ!!



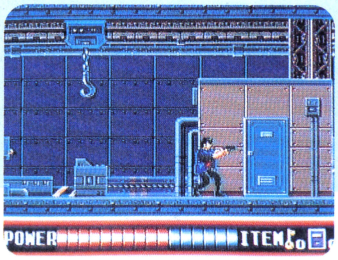
⬅アクションシーンこそ、シティハンターとして腕の見せどころ。獠の華麗なガンさばきが、どれだけ見れるだろうか？ 敵キャラも、制服に身をかためて厳重な装備をしていそうだ。

⬇はたして、このヘリコプターはどういう役割を持っているのだろう？ もしかしたら乗りこむことになっていたりして。でも、獠ちゃんは極度の飛行機嫌いだったと思うけれど…。





⬅出るべくして出てくる、獠ちゃんモッコリ！ でも、これはHP回復のための部屋みたいね。



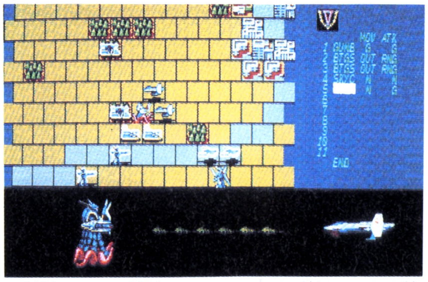
⬅ドア内の部屋に入るには、カギが必要。そこには、ボスを倒すための情報があるのだろうか？

ガイフレーム

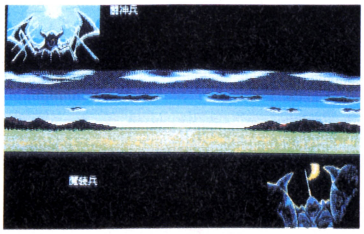
メサイヤ(NCS)／発売日未定／価格未定／SLG

パソコンで大ヒット!!

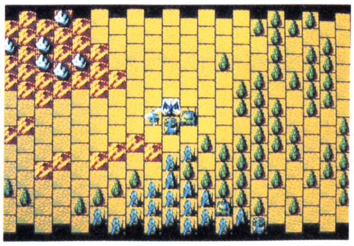
パソコンゲームで人気を得た、RPG的要素も持つウォーシミュレーション。ガイア大陸の都市に隠された情報を、主人公エルビン・ランバートが集め、敵軍を壊滅状態にすることが勝利の条件。基本的なシステムは、やはり自軍のユニットを戦略に沿って展開させ、効率よく敵ユニットを撃破すること。その際のユニットは、戦車タイプや戦闘機タイプ、戦艦などがあるが、ほかに装甲騎兵や装甲歩兵と呼ばれるものがある。それらの成長システムもおもしろいので、期待度の上がるゲームだ。



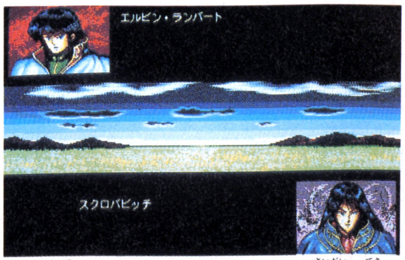
⬆戦闘シーン。登場するユニットは、戦車タイプと戦闘機タイプ、戦艦、そしてロボットタイプがある。



➡最強のユニットでもある、闘神兵と魔装兵。



⬅敵を倒すための戦略は、もちろん欠かせない要素だ。



⬆主人公エルビン・ランバートと、その最大の敵であるスクロバビッチ・コルゲンスキー。

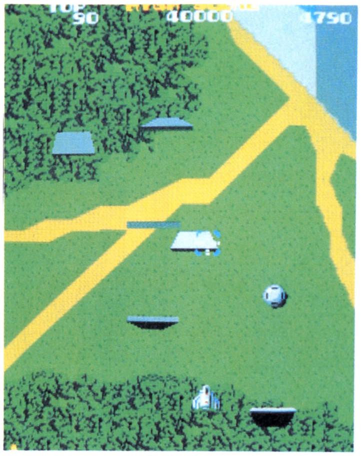
画面はパソコン版です

ゼビウスII(仮)

ナムコ／発売日未定／価格未定／STG

タイトルだけで期待度120%

シューティングゲーム数ある中で、不滅の名作といえば、まず『ゼビウス』の名前が思い浮かぶ。その『ゼビウス』の流れをくむ、ゲームファン待望のシューティングゲームがついに登場するぞ。なにしろ『II』っていうくらいだから、内容的にパワーアップしていないワケがない。プレイするたびにナゾが深まり、どんどんゲームの世界に引きずりこまれていった、元祖『ゼビウス』のおもしろさをさらに発展させた、とてつもないゲームになることを、心から期待しちゃうのだ！



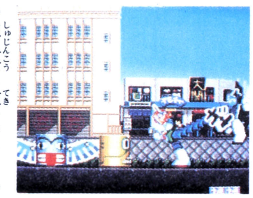
⬆立体感、そして重量感タップリのグラフィックも『ゼビウス』の魅力のひとつ。PCエンジンなら、アーケード版にも負けないグラフィックを表示することも可能だろう。

超絶倫人 ベラボーマン

ナムコ／発売日未定／価格未定／ACT

超ユニークなヒーロー登場！

ナムコのアーケードゲームから移植されるタイトルのなかで、もっとも色モノパワー(?)の強烈なゲーム、それがこの『ベラボーマン』だ。なにがそんなに色モノかってぇと、まず主人公のベラボーマン。パンチやキックをくり出すと、腕や脚がバネのように、ビョ〜〜〜ンと伸びるのだ。頭突きなんて、首がビョ〜〜〜ンと伸びるんだから大笑い。敵キャラ軍団も、首領の爆田博士を筆頭に、マヌケな格好をした連中がゾロゾロ。とはいえ、ゲーム内容のほうはなかなかハードな格闘アクション。ギャグばかりでなく、内容もしっかりしているスグレものなのだ。



➡主人公も敵キャラもユニーク！ 攻撃したときのリアクションも愉快だ。



⬆町の背景がレトロっぽい。キミの家の近所に、まだこんなのある？

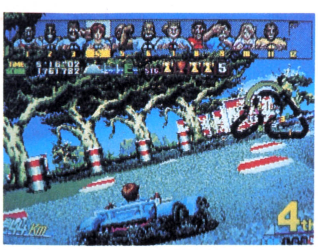
パワードリフト

アスミック／発売日未定／価格未定／SPG

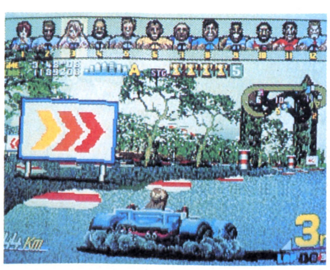
超ド迫力ゲームの登場だ!!

せま〜いコースを、ちょっと踏み外したり、オーバースピードでコーナーに突っこむと、目玉グルグルの画面が見れたことをキミは覚えているかな。『パワードリフト』のおもしろいところは、ジェットコースターさながらのスピード感や、奥行きの深いグラフィックといえる。それを自分の家でも楽しめるんだから、まさにPCエンジンのおかげというもの。最近では大型テレビがけっこう普及しているので、本当にゲーセンの迫力で楽しめそうだ。コーナーワークのカウンターやスムーズな立ち上がりでのゴボウ抜きなど、レース感覚にも興奮できそうだ!!





⬆ツワ者たちを蹴ちらして、数あるステージを勝ち抜こう！





⬅ブワーッとジャンプ中なんです！ 着地はちょっと怖い!?



⬅ダートコースは滑るのが当然だ!! だからこそテクが光る。

※写真はすべてアーケード版です

ヴェイグス

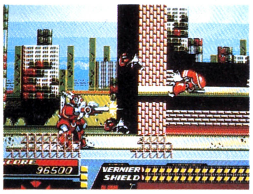
ビクター音産／発売日未定
価格未定／STG

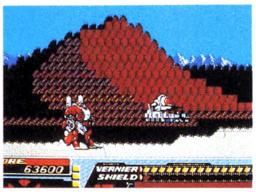
迫り来る敵をけちらせ

西暦2321年、謎の敵から攻撃を受けた地球防衛軍は、戦術用格闘機・ヴェイグスを開発してこれに対抗した！　ロボットアニメの主人公気分で楽しめちゃうアクションゲームがこれ。パワーパンチ、バルカン砲などを使い分けて、敵の本拠地を破壊すべく戦うのだ！

パソコンで人気を博したゲームの移植版だぞ。

写真はすべてパソコン版





➡敵の攻撃で首をふっとばされてしまった！でも、まだまだ戦闘可能だ。
⬆無人の廃墟と化した市街地でビームライフルを撃つヴェイグス。

ならず者戦闘部隊 ブラッディウルフ

データイースト／8月発売予定
価格未定／ACT

闘いがついに始まる！

敵の捕虜となってしまった仲間たちを救出せよ！　ライフルやバズーカ砲、ショットガンなどの武器を使って、街・草原・川・沼・荒地などのステージをつき進むのだ!!　敵のバイクを奪うこともできるなど、ウォーゲームのおもしろさが満載だ。途中で仲間を救出すると、いろいろな情報やアイテムが手に入るぞ！　さぁ、悪党は皆殺しだ!!



⬅男はタフでなければ、生きていけない。戦場では、強さこそすべてだ。

獣王記

NECアベニュー／7月下旬発売予定
¥5,800／ACT

CDロム版が発売!!

前号でHuカード版を紹介したばかりだけど、なんとCDロムでも発売されることが決定したゾ！　アーケード版の完全移植はもちろん、オリジナルBGMもステレオサウンドで聞ける。しかもHuカード版より1000円安い！ときては、なんかHuカードの立場がなくなっちゃうみたいだね。うーん、困ったもんだ。





➡ド迫力のステレオサウンドは、もはやアーケード版をも超えた!?
⬆Huカードでは、オープニングデモがカットされるらしいが、これはOK。

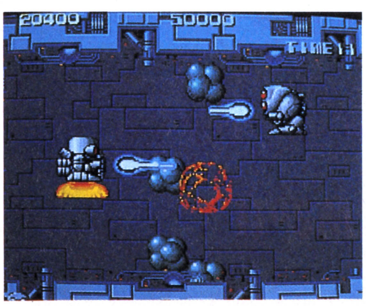
アトミックロボキッド

UPL／発売日未定
価格未定／STG

息つくヒマもない!?

海に、空に、地底に「ロボキッド」が大活躍！　数面ごとにある自分と同じ姿のロボットとの対決は、まるで西部劇のガンマンのよう。普通のステージは、雨アラレのように飛んでくるレーザーをよけ、行く手をさえぎる障害物をかわしながら、敵キャラをしとめていくんだ。クリアしたときのそう快感は、きっとキミをこのゲームのとりこにするぞ！

写真はアーケード版



⬅これぞシューティング、激しい敵キャラの動きについていけるか!?

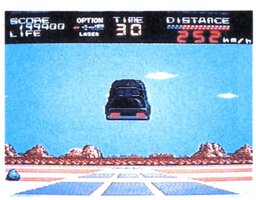
ナイトライダースペシャル

パック・イン・ビデオ／9月下旬発売予定
¥5,500／ACT

ナイト2000がしゃべる

人工知能を搭載した未来の車、"ナイト2000"に乗り込み、行く手をさえぎる悪者たちを倒していくのが主人公マイケルの使命だ！

このゲームは「ドライブ＋アクション」の2つの要素が一度で味わえるんだ。スピード、スリル、そしてサスペンスある展開がキミを待っている。無事に最終面に行けるかな!?





➡ナイト2000をうまく操つり迫りくる敵キャラを倒していけ！
⬆コントローラーさばきが、このゲームのかなめ。日頃の腕の見せどころだ。

COMING SOON 超早耳情報

超必見!!　大物アーケード移植決定ラッシュ。

●NECアベニュー／大物アーケードの移植が2作決定。『大魔界村』『ストライダー飛竜』だ!!　おまけに、アーケード版にも入らなかった幻のキャラが登場する『ダライアス』そして、『獣王記』のCDロム化も決定!!　さらに年末には待望のオリジナル『ダウンロード』というSTGが決定している。くわしいことは来月号で!!

●ナムコ／今月も豪華に3作の新作が決定!!『源平討魔伝』『超絶倫人ベラボーマン』、『ゼビウスII』(仮)だ!!　どの作品もナムコの決定版ばかりという、うれしいラインナップだね！

●ハドソン／『ニュートピア』というアクションRPGが出るぞ!!

●ナグザット／『パラノイア』というSTGと『ドラボちゃん』というACTの2作の新作が決定したぞ!!

TIME ●タイムスケジュール SCHEDULE

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態	ジャンル	ワンポイント
7/7(金)	ガンヘッド	ハドソン	¥5,800(税別)	Hu-C	STG	泣く子もだまるバリバリＳＴＧ
7/7(金)	ファイナルラップツイン	ナムコ	¥6,200(税別)	Hu-C	SPG	チビ４駆の星をめざせ！
7/14(金)	サイドアーム	NECアベニュー	¥5,400(税別)	Hu-C	STG	バリバリのＳＴＧ
7/下旬	獣王記	NECアベニュー	¥5,800(税別)	CD-ROM	ACT	獣化して女神アテナを救え！
7/下旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	未定	Hu-C	SLG	これでキミも株式ツウ!?
8/8(火)	パワーリーグII	ハドソン	¥5,800(税別)	Hu-C	SPG	パワーリーグをさらにパワーアップ
8/8(火)	武田信玄	エイコム	¥5,600(税別)	Hu-C	ACT	キミは歴史をくつがえせるか!?
8/10(木)	ブレイクイン	ナグザット	㊢¥5,500(税別)	Hu-C	SPG	本格派ビリヤードゲーム
8/25(金)	スーパーアルバトロス	日本テレネット	¥6,780(税別)	CD-ROM	SPG	ＣＤロム初のゴルフゲーム
8/25(金)	Ｆ１ドリーム	NECアベニュー	¥5,400(税別)	Hu-C	SPG	Ｆ１レーサーをめざせ！
8/上旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	¥5,900(税別)	Hu-C	AVG	ＰＣエンジンで響子さんに会える
8/中旬	ロックオン	ビッグ・クラブ	¥6,700(税別)	Hu-C	STG	パワーアップが楽しいＳＴＧ
8/下旬	ブルファイト ―リングの覇者―	クリーム	未定	Hu-C	SPG	ＲＰＧ風ボクシング
8/予定	バリバリ伝説	タイトー	未定	Hu-C	AVG	人気まんがをゲーム化！
8/予定	大地くんクライシス	サリオ	未定	Hu-C	SLG	牛さんのほのぼのシミュレーション
8/予定	ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ	データイースト	未定	Hu-C	STG	見事、味方を救出せよ！
9/15(金)	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥5,800(税別)	Hu-C	SLG	キミも未来の大富豪！
9/上旬	獣王記	NECアベニュー	¥6,800(税別)	Hu-C	ACT	アーケードそのままの魅力！
9/中旬	のりピーの夢冒険	ビクター音産	未定	CD-ROM	AVG	かわいいのりピーを救い出せ！
9/下旬	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5,500(税別)	Hu-C	ACT	ナイト2000がしゃべる！
9/下旬	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	¥5,500(税別)	Hu-C	RPG	２人同時プレイ可能なＲＰＧ
9/下旬	DIGITAL CHAMP	ナグザット	㊢¥5,500(税別)	Hu-C	SPG	目の前の敵をたたきのめせ！
9/下旬	J.ニクラウス チャンピオンシップ ゴルフ	ビクター音産	未定	Hu-C	SPG	まさに本格派ゴルフ
9/予定	これがプロ野球！ '89	インテック	未定	Hu-C	SLG	なんと野球のＳＬＧ！
9/予定	忍	アスミック	未定	Hu-C	ACT	悪を倒す忍者が行く
9/予定	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定	Hu-C	RPG	おなじみのキャラが続々登場
12/予定	Ｆ１トリプルバトル	ヒューマン	未定	Hu-C	SPG	Ｆ１レーサーの気分が味わえるぞ
12/予定	アーム・ド・エフ	ビッグ・クラブ	未定	Hu-C	STG	パワーアップを楽しもう
夏/予定	モンスターレア	ハドソン	未定	CD-ROM	ACT	かわいいタッチのＡＣＴ
夏/予定	マニアックプロレス	ハドソン	未定	Hu-C	SPG	マニアのためのプロレスだ！
夏/予定	美少女学園(仮)	ハドソン	未定	CD-ROM	ETC	かわいい女の子がいっぱい
夏/予定	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ハドソン	未定	CD-ROM	ETC	人気まんがの麻雀ゲーム
秋/予定	イース	ハドソン	未定	CD-ROM	RPG	パソコンの大傑作がＰＣに！
秋/予定	竜の子ファイター	トンキンハウス	未定	Hu-C	ACT	宮下あきらのキャラが大あばれ
年末/予定	桃太郎伝説〈豪華版〉	ハドソン	未定	Hu-C	RPG	ファミコン版以上にパワーアップ
未定	オーダイン	ナムコ	未定	Hu-C	STG	コミカルなＳＴＧ！
未定	麻雀刺客(仮)	ニチブツ	未定	Hu-C	ETC	ＡＶＧ感覚の麻雀ゲーム
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT	メルヘンチックなＡＣＴ
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	ド迫力のデカキャラにビックリ
未定	麻雀学園 東間宗四郎登場	フェイス	未定	Hu-C	ETC	宗四郎が麻雀で勝負
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定	Hu-C	STG	バニーちゃんのために戦え！
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	ヘリコプターで３Ｄを駆け抜けろ
未定	弁慶外伝	サン電子	未定	Hu-C	RPG	史実をもとにしたＲＰＧだ!!
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT	２重スクロールがすごいぞ！
未定	サイレント デバッガー	データイースト	未定	Hu-C	SLG	いろんなジャンルのゲームが楽しめる！
未定	Mr.HELIの大冒険	アイレム	未定	Hu-C	STG	待ちに待ったＳＴＧ
未定	虎への道	ビクター音産	未定	Hu-C	ACT	中国風のＡＣＴ
未定	最後の忍道	アイレム	未定	Hu-C	ACT	純日本風忍者ＡＣＴ
未定	迷宮島	アイレム	未定	Hu-C	ACT	「夢袋」を取り戻せ！
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	マシンガンで敵を一掃
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定	Hu-C	SPG	だれでも知ってるドライブゲーム
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	リアルでスピード感満点のＳＴＧ

〈はみだし情報〉●I.G.S.が、PCエンジン業界に、新規参入。12月に『サイバーコア』(STG)、『シンドバット―地底の魔宮―』(RPG)、『ワールド・ビーチバレー』(SPG)の3作を発売する予定。●フェイス／年内にアクションゲームを発売予定。詳しいことは、もう少しあとで。



◆メサイヤ（NCS）編

CDロムの新作で世界征服を企む不敵のNCS軍団、潜入ルポだ!!

「われわれは今、とてつもなくビッグな計画を、ひそかに企んでおるのだ。ふははは」…取材に行ったタコラに向かって、NCS軍団は、そう語った。はたして、彼らの陰謀とは……!?



⬅ここが、ウワサのNCS軍団極秘基地だ。極秘とゆーワリには看板がハデだったりする。



⬆SP担当の小野木隊員。マユゲ薄いけどいいヤツだ。

今年、創立9周年を迎えたNCSが、何事か企んでいるらしい。そんな不穏な噂を「あ、そー」なんて軽く聞き流すタコラではない。さっそくNCSの秘密情報を入手し、それをネタに戦利品をせしめるべく、出かけていったのである。

「ども、タコラどぇーす」「な、なんだね、キミは！」タコラの突然の訪問にうろたえるNCS軍団の松田&小野木隊員。こりゃ、なんか秘密があるね。「おたくの極秘計画のことなんですが…」「な、なんのことかね。CDロムの新作計画なんか立ててないぞ！」「それですよ、それ。何本くらい出すんですか？」「うむ、3本ほど…こらこら」「どんなゲームですかぁ？」「えーとね、スポーツものとRPG



⬆NCSの謎のヒゲクマ怪人、松田隊員。じつは彼こそ、世界征服を企むデザイナーなのだ！

でしょ、あとAVGが1本…いかん、しゃべってしまった。タコラくん、これは読者に秘密だよ♡」「わかってまんがな。んで、なんか新しい試みを計画中とか？」「ぬはは、じつはね、ゲームにから

SOFT HOUSE INFORMATION

■ソフトハウス　インフォメーション

アイレム

夏休みといえばイベント。この夏もそんなイベントに出かけること数知れず…。この際屋内も屋外も関係なし。暑さよりも商売繁盛!! みなさん、『Mr. HELIの大冒険』よろしく!!（佳苗）

アスク講談社

処女作『ネクロスの要塞』を超大作にしてしまったアスク講談社。開発担当は「疲れたビィー」、営業担当は「頑張るベェー」というわけで『ネクロスの要塞』は今日も行く!!（浅川）

アスミック

『忍・SHINOBI』の開発もそろそろ大づめ。自キャラも敵キャラも元気そうにイキイキと動いています。早くみなさんにお見せしたい。次回作は、あの有名な……。（金子）



インテック

『これがプロ野球！'89』の開発も予定通り。来月号ではゲームの内容を紹介できるかも。『実践株式倍バイゲーム』は少しおくれそう。許してください。（定塚）

エイコム

故障して役たたずだったエアコンも復活し、鳥肌をたてながらモニターにむかうエイコムの面々がお贈りする『武田信玄』は夏ド真中、8月発売です。よろしく!!（竹森）

NECアベニュー

岡山で見つけたテスタロッサという洒落たバー。ご存じ『アウトラン』に出てくる名車の名前ですね。"先頭を突っ走る"という意味があります。テスタロッサアベニュー！（多部田）

クリーム

ゴメンなさい。発売日がのびました。楽しみにしていた方、もうちょっと待っていてください。おくれた分、良いゲームをお届けできるようスタッフ一同がんばってます!!（吉岡）

サリオ

こんにちは!!　やったぁ夏休みがやってきました。夏休み中各地で、PCエンジンまつりを開催する予定です。『大地くん』も待っているのでぜひ遊びに来てください！（さこう）

サン電子

こんにちは。『弁慶』の音楽を担当している原です。『弁慶』も大づめ。みんな力を入れてやってます。音楽もあとエンディングを残すのみ。ムチャンコ凝って良い曲にしたいな！（ゆき）

タイトー

『ニンジャウォーリアーズ』がとうとう発売されました。みんな買えたかな？次回作が出るまでちょっと間があいちゃうけど、たまには外でいい汗流そうね。（山名）

データイースト

ズギューン、ドッカーン、バリバリバリバリ、ズドドドッドーン。『ならず者戦闘部隊・ブラッディウルフ』4M、Huカードで8月下旬発売予定。ドカーン！（タケ）

　クレイアート／石田卓也



⬆別室で、ひそかに極秘計画の打ち合わせをしていたCDロム製作チーム。



⬅なにくわぬ顔で記念写真を撮る小野木&松田隊員。おぬしもワルじゃのぉ。



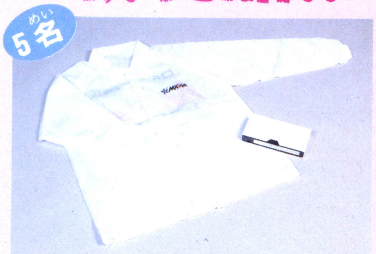
⬆デザイナーの松田隊員による『ガイフレーム』のイラストである。なかなかポップでオシャレだぞ。

ませて、オリジナルアニメのビデオソフトも作るのじゃ」「それはスゴイ！」「有名アニメ会社と組んだ超話題作だぞぉ。もちろんゲームのアニメ画面やメカニックデザインにも凝りまくる。全国のゲームファンを狂喜させ、一気に世界征服じゃ。ふは、ふははは…」

不敵に高笑いするNCS軍団。ヒューカードでは『ガイフレーム』も登場とか。今年は彼らから目が離せないぞ！

くれくれタコラの戦利品!!

5名



秘密計画をナイショにしてあげる約束で(書いちゃったけど)、せしめたプレゼント。『エナジー』あるいは『がんばれ、ゴルフボーイズ』のビデオクリップとオリジナル・ウィンドブレーカーのセットを5名にあげちゃうぞ！

――応募方法――

プレゼントの希望者はハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F (勝)PCエンジン編集部「メサイヤ係」まで。

トンキンハウス

もうすぐできます完成しますと言い続け、なかなか完成しなかった『竜の子ファイター』。今度こそ完成します。この号がでる頃にはもう発売を待つばかりになっているはずです。（竜）

ナグザット

夏休み、みんなアソビロリン。ぼくちんは地球の暑さにバテリロリン。でもクーラーのきいた部屋で『ブレイクイン』でアソビロリン。みんなも仲間とアソビロリンしてちょ。（タマゴ）

ナムコ

ファイナルラップで町へ出た。Ⅰを一杯に押しユーミンを聞きながら高速を流す。左へ曲がると海岸通り。車を止めたいのにⅡを押すと助手席のモモのキックが痛い。（がんのすけ）

ニチブツ

そろそろ次の話をしなくてはなりません。机の上に山積みになっている企画書を見るとなんだかとても幸福な気分になってしまうのです。ああ日本て平和な国だなあ!!（三浦）

日本テレネット

いや参った。先月は冗談で書いたのにそのまま載ってしまうとは…。みなさん『ヴァリスII』はもうプレイしましたか？きっと驚きますよ。『スーパーアルバトロス』もすごい！（蜃気楼）

ハドソン

全国の野球ファンのみなさん、お待たせしました!! 8月8日に『パワーリーグII』がデビューするぞ!! 野球ゲームも新鮮なほうがいい。'89年度版はすごいぜ。（北出）

パック・イン・ビデオ

あの『ナイトライダー』が今度はPCエンジンで登場です。FC版とはひとあじ違ったおもしろさ。だてにスペシャルはついてませんね。『ナイトライダースペシャル』お楽しみに!!（ひめ）

ビクター音産

発表後の大反響には驚いてしまった酒井法子ちゃんのCDロムのタイトルが決定しました。ファンタジーAVG『鏡の国のレジェンド』。共演は貴方。2人の伝説がこの秋に始まる…。（南）



ビッグ・クラブ

『ロック・オン』が完成し、一段落したところでハワイ旅行へ行きました…といっても常磐ハワイですけど…。まぁ思いっきり遊んだところで次回作へ向けてがんばります。（宇都宮）

ビデオシステム

夏休みが近いってワクワクしてるアナタ!! 待ってますよ、地獄の期末試験!! うちの開発チームも次回作に向けて大奮闘中です。秋頃には……と思ってますのでお楽しみに!!（山下）

ヒューマン

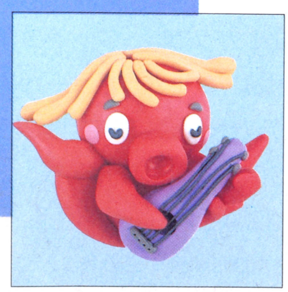
やっと『ファイプロ』を発売したと書けます。これも日頃お世話になっているみなさまのおかげです。次回作『FＩ』も順調!! どんどんいきます。期待してください。（茶々丸）

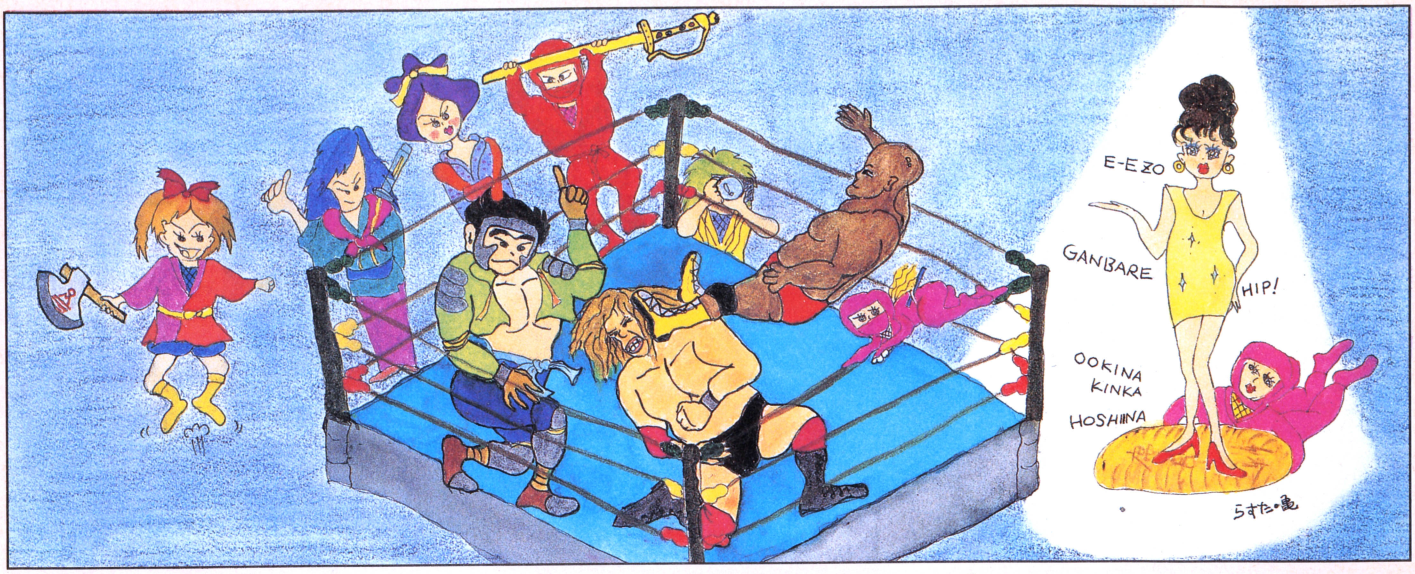
フェイス

まもなく発売『麻雀学園東間宗四郎登場編』には業界初の謎の付録ビデオが付いちゃうのはもう知ってるよね!?ゲームに劣らぬ力作だから麻雀を知らない人も楽しめるよ。（大野）

マイクロキャビン

わぁーい！ わぁーい！…何うかれてるんですか？新婚の高野さん((勝)の人です)。もうすぐ響子さんに会えるからって夫婦ゲンカはいけませんよ。でも、『めぞん一刻』買ってね。（大津）





Illustration／らすた・亀

㊋PCエンジン9月号は 7月29日㊏発売！

来月号も新作オモシロ情報満載でブッチギル！『天外魔境』はひきつづき本誌とじ込み付録で強力連載。別冊付録は“アーケード大全書”＋『パワーリーグII』データ下じきの豪華2大付録でキメルぜ！　アーケードは㊋PCにオマカセあれ。移植ソフト紹介から、巷で流行のゲーム情報までバッチリ。この夏もこの一冊で必勝必至!!　やっぱ㊋だネ。

達人情報局

は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのニュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

旭川　0166(22)7400
東京　03(236)7200
大阪　06(700)5599
高松　0878(33)9700

ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で右記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊋PCエンジン
「〇〇」係

STAFF

Editor in Chief ……… 佐藤辰男
Senior Editor ……… 後藤靖彦
Managing Editor ……… 中西文哉
Editors ……… 松本　剛　北山のり子　木元順一　渡邊由彦　小畑雄二　高木陽一郎　平井　秀　西川真紀　化石ハウス　超音速（渡部功一、西谷英晃）　中村敏彦　玉木成子　羽根正人
Writers ……… 藤井康裕　岩崎啓真　中村泰宏　小泉雅也　堀旅士　野尻基裕　今村文二　小峯徳司　岡本敦行　山崎拓　小沢裕司　増嶋健　遠藤まゆり　岡田直子　丸山秀樹　木村典子　山本裕司　大竹雅法　堀斉宮内英臣
Photographers ……… 林久平　倉部和彦　分部辰浩　福家久仁子　林克典　伊豆倉守一　舟喜力　加藤幸広
Designers ……… 12 to 12（高見みなこ　藤井学）　ディレクション・ナカ　オフィス・アンカモン　斉藤和代　小林博明　星山英夫　アイル企画　アトム・スタジオ　クロップハウス

月刊 ㊋PCエンジン 8月号

1989年8月1日/定価360円(本体350円)
雑誌コード　13575－8

発行人……… 角川春樹
編集人……… 佐藤辰男
発行所……… 角川書店
住所……… 〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……… 凸版印刷


PC Engine
かつて、神々をも恐れさせた
一族があった———。
獣王記
©SEGA 1988/©NEC Avenue 1989
定価 5,800円(税別)
CD·ROM² で、この夏突然発売!!
PCエンジン初のマルチメディア
4M Hu-CARDも近日発売。
メガ
サイドアーム
人類の最後の望みをかけて
今、サイドアームが発進した。
ゲームセンターの感動を完全に再現。
7/14新発売!
定価 5,400円(税別)
©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.
F-1ドリーム
ゲームセンター版に、「街道レースモード」を加えて、よりパワーアップ。
栄光をつかむのは君だ
8月下旬発売予定
予価 5,400円(税別)
©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.
NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102
※番号が変更になりました
お問い合わせ 03(288)0330
テープサービス 03(288)0880
●平日/午前10:00～午後7:00



月刊マル勝PCエンジン 1989 8月号
1989年8月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻第8号通巻8号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)3521/編集部
定価360円(本体350円)

凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T4911357508360 雑誌コード 13575-8